

TOP SECRET

wym. 2,80 zł (25,000 starych złotych zł)

45

12

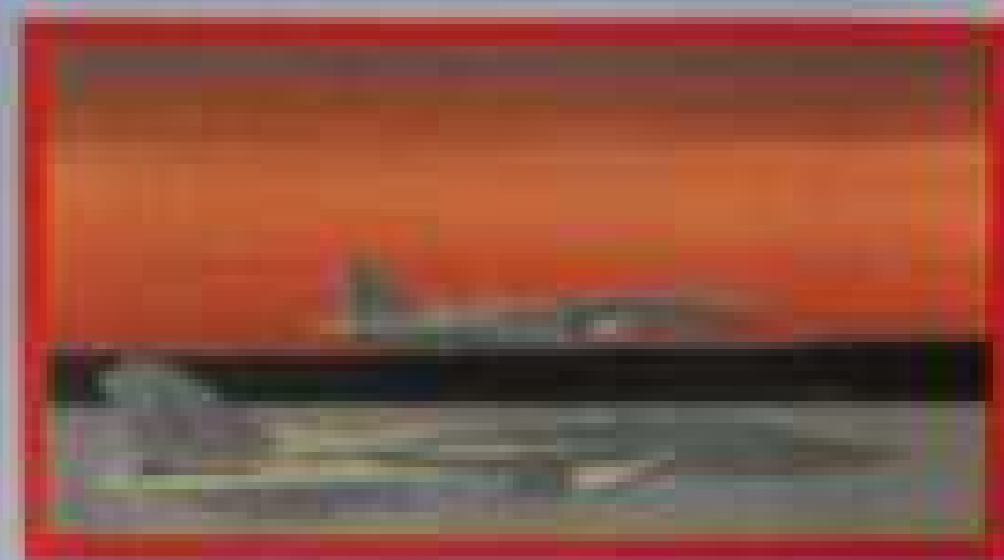
MEGAGAME

Crusader No Remorse

**Steel
Panthers**
KONKURS
Entomorph

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nie wolno kopiować bez zgody wydawcy. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Combat Air Patrol



Często wydaje się, że wojna w Zatoce Perskiej skończyła się strasznie dawno temu – tak mało ludzi już o niej pamięta. Trupy irackich czołgów już dawno pogrzebały piaski pustyni...

Mimo to wciąż powstają gry, wykorzystujące Operację Pustynna Burza w swoim scenariuszu. Było już parę strategii, każdy porządny, nowoczesny symulator ma też przynajmniej jedną misję rozgrywaną się w odpowiednio bliskowschodnim teatrze działań.

„Combat Air Patrol” bije tu wszelkie rekordy – traktuje on bowiem wyłącznie o rzeczony wojnie, a na dodatek można w nim latać jedynie samolotami amerykańskimi. Cóż, wygląda to chyba na przejaw amerykańskiego poczucia narodowej dumy (swoją drogą niegorszy to pomysł – żebyśmy tak my sobie teraz jakąś wojnę wygrali, to by dopiero solidarność i braterstwo w narodzie zapanowało).

Naszą przygodę z „Combat Air Patrol” rozpoczynamy na pokładzie lotniskowca U.S.S. Roosevelt, który to pokład jest także jednym wielkim menu początkowym gry. Wskazując myszką stojące tam samoloty możemy wybrać trening, rozpoczynając kampanię czy też przejść do menu konfiguracyjnego – o! nic nowego. Trening możemy rozpocząć od razu w powietrzu (w różnych fazach misji) albo też możemy zostać wyrzuceni z kaptuły lotniskowca. Nie możemy, niestety, ustawić dokładnego czasu, w którym będzie odbywał się nasz lot. Jedynie czego możemy sobie ewentualnie zażyczyć to warunki nocne.

Misjami treningowymi nie ma co zawracać sobie głowy – stopień trudności całej gry jest bowiem co najmniej niewielki. Należy zatem niezwłocznie załapać się w szeregi armii USA i rozpocząć kampanię.

W kampanii, jak zawsze, mamy kolejne misje do wykonania, przy czym w większości prowadzą się one do zniszczenia jakichś celów naziemnych. Ot-

zymujemy rozkazy, sprawdzamy komunikat meteo (choć nie bardzo wiadomo po co, bo pogoda ma tu małe znaczenie dla pilotażu) i ewentualnie modyfikujemy punkty nawigacyjne (także nie ma sensu tego robić, bowiem te ustalone przez komputer są zwykle optymalne). Potem jeszcze tylko uzbrojenie naszej wspaniałej maszyny dokonywane w obrzydliwie narysowanym oknie dialogowym, montujemy sobie uzbrojenie i możemy startować.

Lecimy

Latać dale się na F14 lub F18, choć między nimi nie ma w zasadzie żadnych różnic poza wyglądem kokpitu. Pilotaż nie sprawia najmniejszych trudności, co niestety nie świadczy najlepiej o poziomie realizmu całej gry. Co tu dużo mówić – żeby się rozbić (w miarę nieumyślnie), trzeba się niezłe napracować. Start także jest prosty, od kaptuły dostajemy potężnego „kopa”, który wystarczyłby chyba do uniesienia w powietrze nawet słynnych drzwi od stodoły.

Z lądowaniem jest troszkę gorzej – trzeba się bawić z ILS, regulować prędkość, wypuszczać hak „cumowniczy” – w końcu wracamy na lotniskowiec. Mimo to i tak lądowanie jest łatwiejsze niż w większości innych symulatorów.

Co by tu jeszcze... a prawda – latać samolotami dwusilnikowymi. Każdy z silników możemy wyłączyć choćby po to, by zmniejszyć zużycie paliwa. Spada wtedy także prędkość maksymalna, ale poza tym nie występują żadne efekty uboczne, które w normalnym życiu powodują, że latanie na jednym silniku to wcale nie taka prosta sztuczka (o! choćby nierówność w jedną ze stron).

Na plus należy zaliczyć możliwość tankowania w powietrzu z samolotu-cysterny. Żeby było łatwiej, to nie musimy bawić się w cumowanie do przewodu paliwowego, wystarczy tylko blisko podlecieć i przelaczyć radio na częstotliwość wywoławczą powietrznej cysterny.

Nawigacja sprowadza się do latania w kierunku ustalonych przed startem punktów nawigacyjnych, przy czym prawidłowy kurs wyświetlany jest na HUD – nic prostszego, ale trochę nudno. Nie można zmienić położenia NavPointów podczas lotu, zaś próba orientowania się „po szczegółach terenu” skazana jest na niepowodzenie – ale o tym napiszę za chwilę, gdy będę zalamywał ręce nad grafiką.

Wreszcie walka – tutaj zawiodłem się najbardziej. Teoretycznie posiadamy wiele rodzajów broni od bomb do rakiet naprowadzanych wiązką światła laserowego, ale tak naprawdę to wszystkimi strzela się podobnie (no, oprócz bomb). Czasami tylko musimy nacisnąć spust dwukrotnie – pierwszy raz, by włączyć systemy przeszukiwania w głowicy pocisku, drugi zaś by go odpalić.

Najgorsze, że wszelkie eksplozje wyglądają tutaj bardzo nieefektywnie, a na dodatek nie bardzo jest z kim walczyć – wręcz lotnictwo jest jakieś nieruchawe i słabo wyszkolone, zaś obrona przeciwlotnicza, choć zapewne robi, co tylko może, nie stanowi zbyt wielkiego zagrożenia (ale, co trzeba przyznać, smugi pocisków wprowadzają miłe urozmaicenie w szary zwykle obrzebie horyzontu).

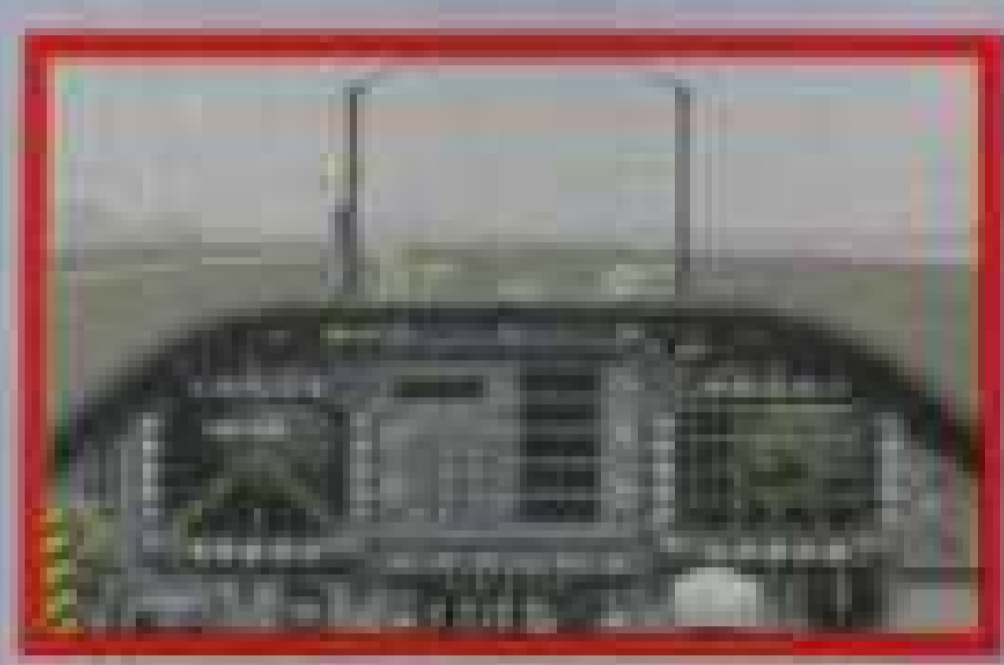
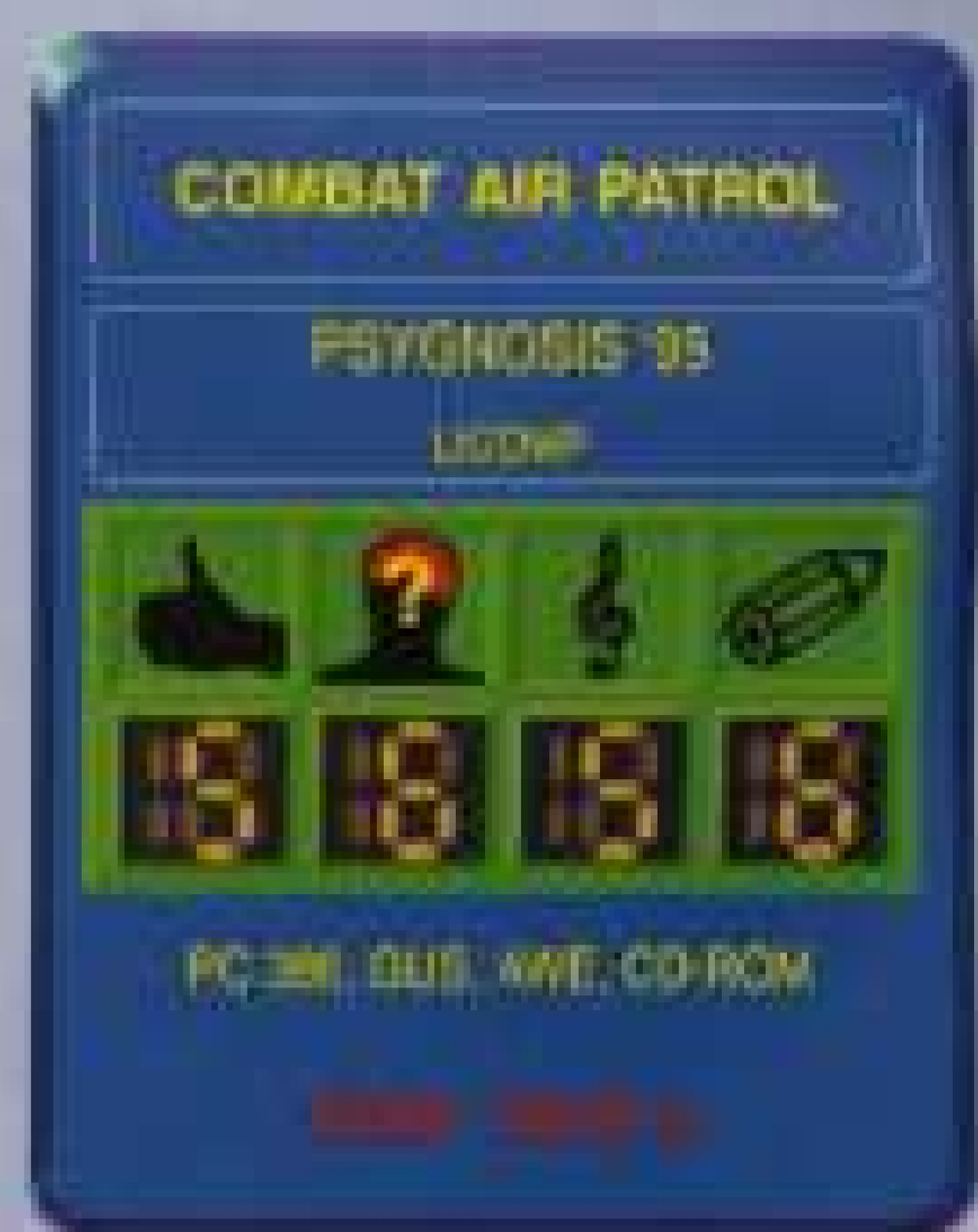
Grafika

Oj nie jest dobrze. Grzech główny CAP to słabutko dobrana paleta kolorów, czego efektem jest słabo nasycony obraz. Oczywiście – chciano pewnie zasymulować efekt monotonnych piasków pustyni, ale wyszło to chyba aż za dobrze.

Im wyżej tym lepiej – niebo jest już do przyjęcia (aczkolwiek gdzieś te chmury z „Fleet Defender”), słońeczko jak trzeba, cieniowanie horyzontu – słowem nie jest źle.

Bardzo denerwujące jest także cieniowanie obiektów – zastosowano algorytm Gourauda, ale koniusz chyba postawił się w nim minus nie tam gdzie trzeba (a może był to plus) i czasami wrogie samoloty wypadają jak gdyby złożone ze z wiatru części. Niekoniecznie do siebie pasujących.

W końcu zaś sposób rysowania gruntu – jak to po raz pierwszy zobaczyłem, to z wrażenia aż zinciałem z krzesła. Dopóki lecimy sobie prosto, to wszystko jest fajnie – grunt w miarę przywołany, teksturowany, obiekty terenu, choć rzadko się zdarza-



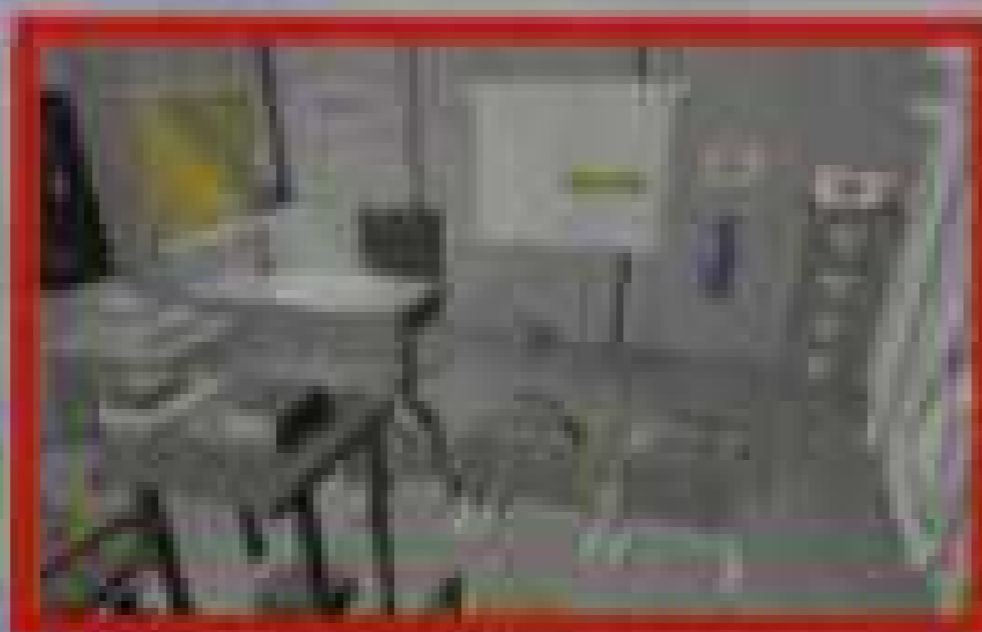
ją, to też wyglądają niczego sobie. Zaczynamy zatem skręcać, horyzont „pochylił się”, ale obiekty terenu, zamiast się grzecznie obrócić, zaczynają się rozciągać jakby zrobiono je z gumy. Oczywiście – taki algorytm jest dużo prostszy w realizacji niż porządne obracanie (nawet bitmap tworzących tu tekstury), ale efekty jego działania są tyleż komiczne, co żalodne.

Co tu dużo mówić – nie polecam CAP w zasadzie nikomu poza fanatykami symulatorów. Nie chodzi nawet o niedostatki grafiki i dźwięku (konfiguracja parametrów tego ostatniego dokonywana jest zresztą przez podanie stosownych parametrów w command-line, jak za króla Ćwiczcza). Najgorzej jest wyderająca z każdego w zasadzie zakamarka tego programu nuuuuuuuuta, co jest tym bardziej groźne, że CAP to symulator myśliczka bojowego.

Pomimo wydania gry na CD-ROM nie ma w niej właściwie żadnych porządnych animacji pomiędzy misjami, zaś gra po zainstalowaniu nie odwołuje się już do czytnika CD.

Gawron

2





Plutonowy Jeleń bije przeważnie wroga!

Combat Air Patrol	2
Co nowego	4
Megagame	6
Konkurs	8
Entomorph-Plague of the Darkfall	10
Magic Carpet II	13
Crusader No Remorse	14
Fade to Black	16
Listy	20
Czytelnicy nadesłali	22
Savegamy	24
Kosmos	27
Steel Panthers	28
Caesar II	30
Ascendancy	32
Hellfire Zone	34
Tyrian	34
PC Rally	36
Hexen	36
Tekwar	40
BBS i Internet	41
Lista przebojów	42
Hypery	45
Tipsy i kody	46
Perfect Picture Golf	47
Gamegun	52
Las Vegas Casino	52
Uniwersytet gracza	54
Konsolewy Świat	56
Najlepsza gra roku	60
Fears	62
Prawo krwi	63
Chicken	65
World Rugby Manager	65
Pinball World	66
Clock Werx	66
The Skins at Bighorn	67

menu

ZA MIESIĄC:

WITCHAVEN

FATAL RACING

ABUSE

THUNDERSCAPE

DATA	SCREEN	
Ascendancy	PC	32
Caesar II	PC	30
Chicken	CS4	65
Clock Werx	PC	66
Combat Air Patrol	PC	2
Crusader No Remorse	PC	14
Entomorph	PC	10
Fade to Black	PC	16
Fears	AMIGA	62
Hellfire Zone	PC	34
Hexen	PC	36
Kosmos	PC	27
Las Vegas Casino	CS4	52
Magic Carpet II	PC	13
PC Rally	PC	36
Perfect Picture Golf	PC	47
Pinball World	PC	66
Prawo krwi	AMIGA	63
Steel Panthers	PC	28
Tekwar	PC	40
The Need for Speed	PC	60
The Skins at Bighorn	PC	67
Tyrian	PC	34
World Rugby Manager	CS4	65

Gorący okres przedświąteczny w pełni. Dalo się to odczuć w poprzednich numerach, kiedy to miejsce na wstępniak było regularnie ograniczane do zniknu włącznie. Gry były ważniejsze, a mamy ich ostatnio sporo.

Oprócz gier rozpleniły nam się jeszcze imprezy komputeropodobne. Digital Multimedia Group urządził w Warszawie w swym sklepie firmowym pokaz działania Thrust Mastera (taki zestaw do latania lub jeżdżenia bez odrywania tylnej części ciała od krzesła stojącego przed komputerem), połączone siły IPS-u, Licompu, Mirage'a i Digital Multimedia Group wystawiły swe najświeższe nowości w Jaskini Gier w Krakowie, co odbyło się pod przewodnictwem firmy USER, będącej organizatorem imprezy, wreszcie redakcja TOP SECRET i Fundacja Pomocy Społecznej EVA zorganizowały w Warszawie MEGAGAME, zwane w sposób niewygodnie rozwekły i Mistrzostwami Polski w Grach Komputerowych. Zatem działo się.

W redakcji też się działo. Kodo-wana telewizja kablowa znana także jako „Canal +” ogłosiła przetarg nieograniczony na pomysł programu o grach komputerowych, Internecie itp. Do przetargu zgłosili się przedstawiciele wszystkich liczących się redakcji (część nieoficjalnie, a część wręcz wbrew woli naczelnych). Z naszej ekipy wydelegowani zostali Sir Haszak z Gawronem. Jak widać już skład naszej grupy do zadań specjalnych skazywał ich na zwycięstwo, co też się stało. Niestety teraz trzeba będzie robić program, więc obaj zwycięzcy więcej czasu poświęcać będą na prasowanie koszul niż na podstawową czynność rasowego gracza komputerowego, czyli granie. Ale tak to jest, jak się nie pomyśli i bez sensu wygrywa.

Sir Haszak miał zresztą do wygranania nie tylko program telewizyjny, ale i bezpłatne pięciomiesięczne wczasy, z których część spędziłby w Szkole Żandarmerii w Poznaniu. Jakkolwiek propozycja (w pierwszej chwili nie do odrzucenia) wydawała się pociągająca, żal za utracenymi strategiami, które wyjdą w czasie jego leniuchowania, zmusiła go do przedstawienia papierów, że na ten turnus jeszcze się nie kwalifikuje.

Sytuacja kwalifikuje się jednak do złożenia od całego zespołu redakcyjnego życzeń zdrowych, wesołych Świąt Bożego Narodzenia, spędzonych przy ulubionych swych grach, a przy okazji na wklepaniu wszystkich klawiszy w klawiaturze, wyciśnięciu ostatnich soków z myszki i ukręceniu części wodzącej drążkowego manipulatora multimedialnego (jak napisała księgowa Ursusa wypisując zamówienie na joysticki i chcąc, by dyrektor je podpisał).

**Do druku zatwierdził
Triumwirat**

będący nieodmiennie zborami dwuelementowym składającym się z
Emilusa & Sir Haszaka

CO NOWEGO?

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polce 4
tel. 644-77-37
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak,
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),
Piotr Leszczyński, Darek Michalski
(korekta), Rafał Piasek, Maciej Pietras,
Kamil Ruszkowski, Dobrochna
Badora-Zawadzka (opr. graficzne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Służby Polce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 04-820 Pila
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h, +48 (2) 6788763
2-480/25, 144-4801/8, 115-4804/4
Wpłaty na prenumeratę przysyłajcie
"RUCH" S.A. Oddział Warszawa,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11
© Wydawnictwo Bajtek 1995

MIRAGE NA ŚWIĘTA

Firma Mirage przedstawiła nam swą ofertę świąteczną (a w niektórych wypadkach połowicznie). Nie mieszka-jąc przekazujemy ją Wam, Czytelnicy, bo kupić nie kupić, ale wiedzieć warto. Nie opiszemy wszystkich tytułów, ponieważ TS ma tylko 54 strony, a musi zostać trochę miejsca na inne rzeczy.

Do Świątecznych hitów z pewnością zaliczyć można będzie „Worms” (CD-32, Amiga 500, PC-CD już w sprzedaży, planowane PC). Brawurowo animowane filmiki poprzedzające walki i fabuła nawiązująca do starego dobrego „Scorched Earth” powinny przynieść grze powodzenie.

Niezwykle interesująco, zwłaszcza dla entuzjastów symulatorów, wygląda „EF2000”. Autorzy programu z firmy Ocean zapowiadają superrealistyczną symulację lotu, konsultowaną z pilotami NATO. Biorąc pod uwagę

fakt, iż „EF2000” ma być następcą bardzo realistycznego „TFX”, ich enuncjacje mogą się sprawdzić, a wtedy...aaaa(!)ale się polata!

Z oferty programów wydawanych przez US Gold, których Mirage jest dystrybutorem, ciekawie zapowiadają się „Riddle of Master Lu”, przygodówka, której akcja rozgrywa się w Chinach w 1937 roku, przygodówkę „Touche”, która prócz wszystkich zalet wymienionych przez Dixiego na następnej stronie będzie miała stosunkowo małe wymagania sprzętowe oraz połączenie przygodówki i strzelaniny zwane w firmie Intercorp „Tekwarem”. W ofercie znajdzie się także pełnokrwista strzelanka lotnicza „Tandehawk 2”, która została oparta na engine opracowanym dla „Shalshock”, strzelanki czołgowej, której premiera się opóźni.

Z produktów polskich wyróżnić należy „Insert Coin”, pierwszego menedżera sieci salonów gier z ładną grafiką SVGA.

W te święta będzie w co grać. Ilość miejsca pozwoliła na zamieszczenie tylko dziesiątej części mirage'owej oferty świątecznej, a przecież mamy jeszcze parę firm na rynku.

Pałcusz



UNION SYSTEM WYDA

Firma Union System, współpracując z manufakturą Black Legend, przedstawia nam, przychamamy dość ambitne plany wydawstwa. Białk meca na półwiecie nam przedstawiać tu wszystkiego zatem wybrałem trzy dość reprezentatywne produkty.

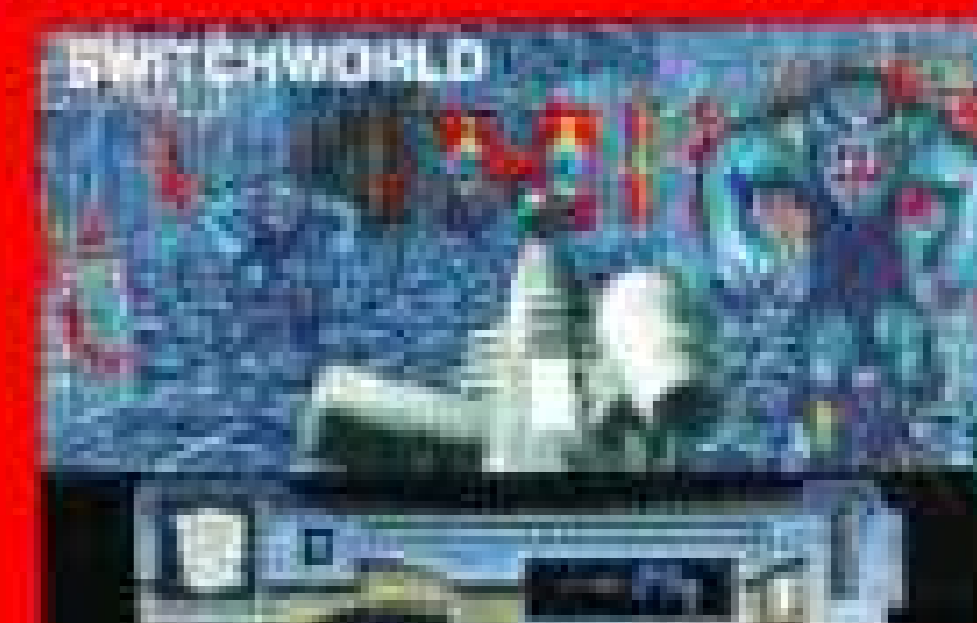
Pierwszym są szachy zaindukowane „Chess Through the Ages”. Nie będzie w nich klasycznych figur i pionek, ale postać z jedną pięcią, ciekawie (i w XIV, czasy napoleońskie) ubrana w historyczne kostiumy. Wyśledzić i odzobaczyć nie należy się na wszystkich platformach (z wyjątkiem Amiga; na której gra nie będzie).

Przyobojem może się też dość wymagająca sprzeczna przygodówka koncepcyjnie podobna do „Another World” pod tytułem „In Your Dreams”. Ma ona zapewne dynamiczne sceny walk, ponad 30 lokacji i digitalizowane postacie inteligentnych, potężnych współpracowników ze sobą przeciwników i fabułę... eeee! o fabuli napiszemy innym razem (jak tylko nam coś tego pozostanie na ten temat). Gra prawdopodobnie będzie do wszystkich platforme (PC, Amiga, Amiga AGA, Amiga CD).

Następnie 5400 wstacjonalnie Amiga i to wszystkich typów będą obsługiwać gra „Switchworld”, a którą fabułąmy kwasił przed wiekami zmutowanymi w wyniku zawału w nieznacznym obrodku badań nuklearnych. Akcja przypominać ma „Nobilissima” (ale rozgrywa się podczas II wojny światowej, ale

grafika „Zoom”) Do wyboru będzie 10 trybów. W wersji CD możemy dołączyć na każdym modelu napędu CD współpracującym z Amiga znaleźć się społeczność dwukrotnie ulepszone specjalnie do gry przez zawodowego muzyka. Na CD umieszczono również wersję gry z grafiką w trybach VGA i EGA.

Pałcusz



GABRIEL KNIGHT II – „The Beast Within“

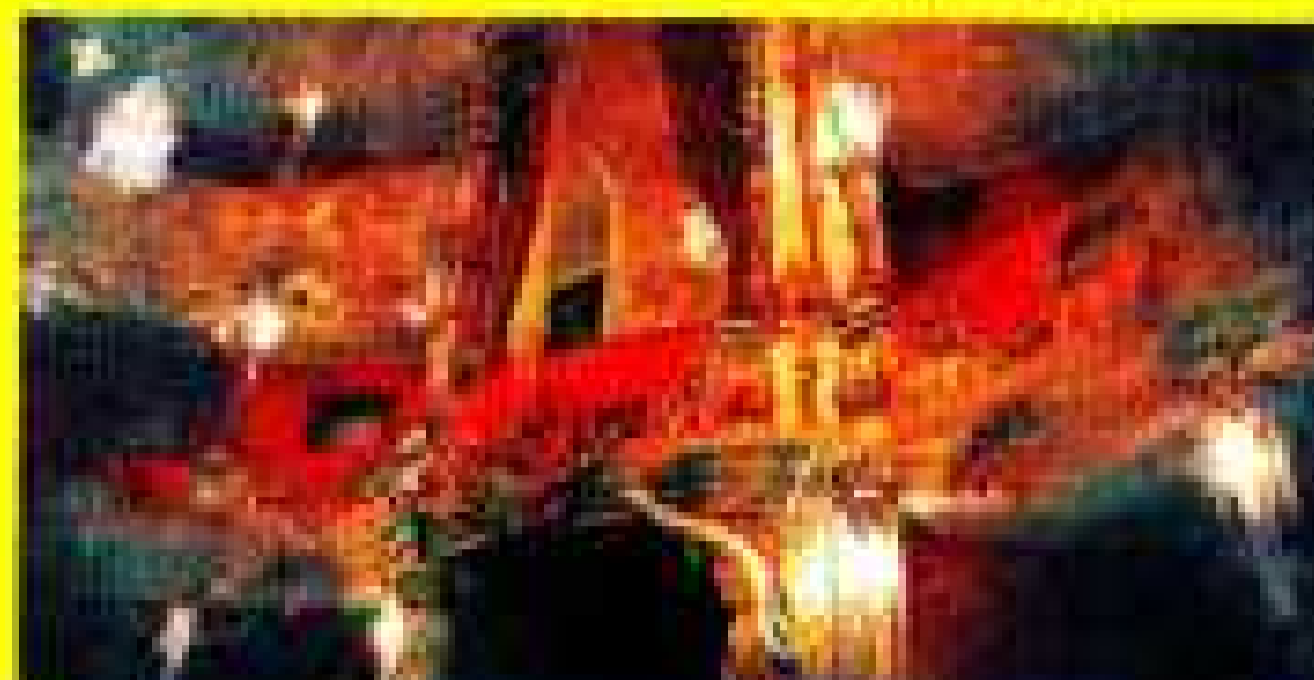
„Gabriel Knight – Sins of the Fathers” odniósł swojego czasu ogromny sukces. Sierra zrobiła wreszcie coś nowego, wychodząc z ciasnej serii questów na szerokie wody, stworzyła wielce intrygującą postać młodego pisarza walczącego z prawdziwymi złymi mocami, które pukają do jego drzwi w wieku dwudziestym. „Gabriel Knight – The Beast Within” może okazać się jeszcze większym sukcesem i rzeczywiście zapowiada się bardzo atrakcyjnie. Hyperrealistyczne sceny – aktorzy na tle 80 sfotografowanych lokacji, bez renderngów – zmieszczone na 5

kompaktach, ścieżka dźwiękowa, która zawiera między innymi całą operę, 400-stronnicowy skrypt, 25 aktorów, 500 rzutów kamery, 1000 tef i ponad 100 stron pełnej szczegółów, wyrafinowanej historii jakby żywcem wziętej z dobrego filmu – wszystko to sugeruje prawdziwy przebój... a na pewno sporo roboty włożonej w grę.

Gra rozpoczyna się tam, gdzie zakończyła część pierwsza, w odziedziczonym przez Knighta zamku w Rittersbergu. Zrozumiałyszy, że jest ostatnim z Łowców Cieni, Gabriel decyduje się podtrzymać rodzinną tradycję. Wystąpił jest do Monachium, aby

wyjaśnić serię potwornych morderstw, uważanych za dzieło wilkolaka. Gazety oskarżają dwa wilki zbiegłe z monachijskiego zoo. Udając, że zbiera materiały na nową książkę, Gabriel zaczyna się rozglądać. Stałe się członkiem klubu myśliwskiego, dowiedziawszy się o jego tajemniczych członkach i ich związkach z zabójstwami. W tym samym czasie Grace Nakimura, pomocnica Gabriela z części pierwszej, przylatuje z Nowego Orleanu do Niemiec bez wiedzy szefa, pragnąc pomóc mu i w tej misji. W rezultacie swych badań odkrywa dziwne powiązania sprawy wilkolaków z królem Ludwikiem II i postacią nazywaną Czarnym Wilkiem. Wszystko to prowadzi do kulminacji, podczas której Gabriel musi pokonać to, co drzemie w nim samym, tytułową „bestię wewnątrz”.

Dixie



SYNNERGIIST

Jest 2010. Nowe Artus, miasto występku. Handel narkotykami, prostytutka, napady i morderstwa. Zie opłacany i przepracowany dziennikarz-detektyw na tropie okrutnego zabójcy zaniepokojony tajemniczym i ponurymi okolicznościami śmierci przyjaciela i prześladowany przez czarnobiałe wizje-wspomnienia na jawie. Intrygująca pełna zaskakujących zwrotów akcja, doprowadza go do mrocznego odkrycia sekretu przyczynego o samych fundamentach miasta. W tym samym czasie zmagają się on również z własnymi koszmarami próbując zgłębić ich isiotę.

Debut 21st Century Entertainment (powszechnie kojarzonej z li-

perami, na scenie gier przygodowych i od razu firma zapowiada, że gra stanie się sukcesem na wszystkich frontach, szczególnie zaś z powodu specjalnego systemu manipulowania przedmiotami o nazwie „Object Oriented” (zorientowany na cel); polega to w skrócie na tym, że w miejsce starego „zły” cegły na oknie” mamy teraz zgrabne „cieniej cegły, by zbić okno”.

Chwala się spoco z XXI wieku ponad sześćdziesięcioma ręcznie malowanymi lokacjami i około siedemdziesiątką profesjonalnych aktorów, z których większość da się w grze gadać. Cała historia ma mieć kilka możliwych finałów. Gracz, który na każdym kroku po-

demował musi często moralne decyzje może nie być pewny czy postąpił słusznie nawet po zakończeniu gry.

Pozwólmy sobie pozostać na razie sceptycznymi, albowiem nie należy oczekiwać o SVGA i wizualnie produkt raczej odbiega od tego czym ostatnio nas rozpuszczano. Czas pokaże czy królowie pisałi okaza się również właściami przygody.

Dixie



Touché, The Adventures of the 5th Musketeer

„Touché, The Adventures of the 5th Musketeer” to przygodówka osadzona w szalonej i cudownej epoce pilnowanych koszul, krez i zawadiackich min strojonych pod kapeluszami ozdobionymi piórami, a więc w wieku XVI.

Podczas gdy we Francji trwa wojna przeciw hugenotom, a w tym samym czasie katolicka frakcja Gwizjuszy buntuje się przeciwko królowi, Geoffroi le Brun, młody i dzielny muszkieter, ocala ostatnią wolę umierającego szlachyca o nazwisku „de Peup-

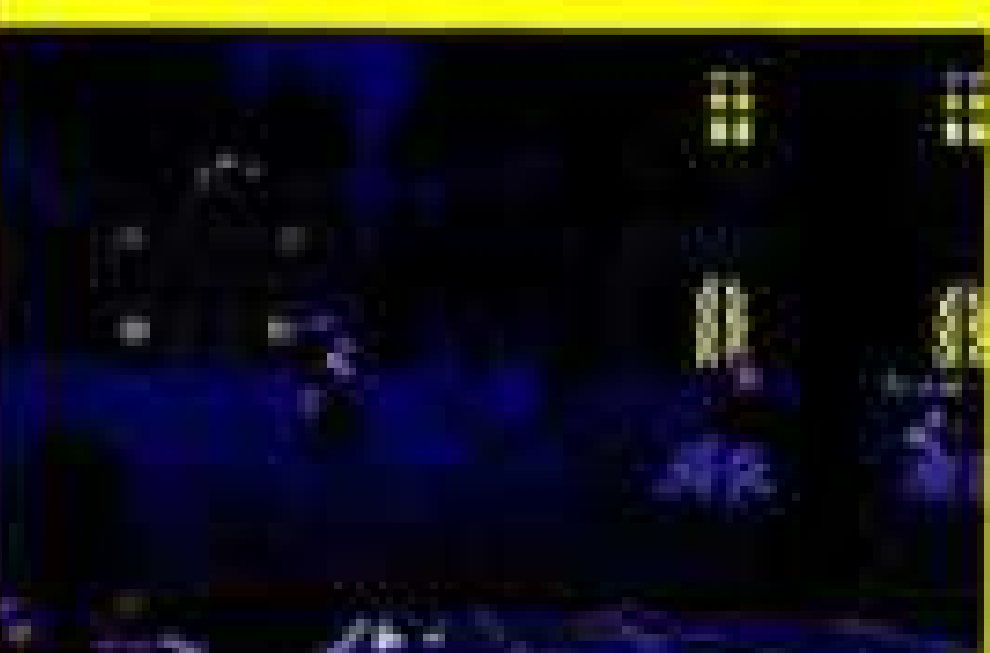
le” (naród). Jego misja rozpoczyna się, gdy poprzysięga zrealizować testament, który obdarowuje majątkiem i zamkiem prawowitego dziedzica, młodego króla Francji.

Jednakże Geoffroi jest trapiiony przez rebeliantów i spiskowców pragnących położyć swoje brudne łapy na dziedzictwie, szczególnie zaś na ziemi, na której stoi zamek. Komu ufać, kto stoi za morderstwem i kto przygotowuje diabelski plan zdobycia zamku, a potem królestwa Francji? Na te pytania przyjdzie poczekać jak zapewnia US GOLD do gwiazdki.

Touché (zapowiadana jako pierwsza część trylogii) zawierać będzie 100 wyrenderowanych w SVGA lokacji oraz ponad setkę postaci, będzie (wbrew nieco dramatycznej akcji) grą pełną rubasznego muszkieterskiego humoru.

Dixie

Dystrybutor: Mirage



MEGAGAME

W dniach od 1 do 3 grudnia odbyły się w Warszawie w sali kinowej Wojskowej Akademii Technicznej i Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych organizowane przez naszą szacowaną redakcję i Fundację Pomocy Społecznej EVA, a których głównym sponsorem była firma MCompStudio. Dzięki niej zawodnicy mogli walczyć na multimedialnych komputerach NCM wyposażonych w procesor P90 i na przeznaczonych do domowego użytku Compaqach Prolinea.

Pierwszy dzień zaczął się od eliminacji rozgrywanych na „Ultimate Body Blows”. Po ogłoszeniu, że rundy finałowe będą rozegrane na „FX Fighters” zawodnicy i publiczność przeszła lekki szok – większość spodziewała się „Super Street Fighters II Turbo”.

Walki rozgrywane na planie komputerze pokazywane były na telebiamie i komentowane sprawnie najpierw przez Sir Haszaka (jak

„1942 – Pacific Air War” scenariusz wymagający od pilota Helicata stracenia 3 Zer i 4 Kata. Japończycy chętni do stracenia byli w pobliżu od początku, więc walki rozstrzygały się szybko. Zazwyczaj na korzyść skończonek. W części pucharowej było spokojniej – grając w „Fighter Wing” po kablu należało zestrzelić przeciwnika lecąc w kolejnych rundach F-16, Migiem-31, F-18 i Su-27. Ponieważ komputer losował miejsca startu zawodników dość daleko od siebie, samo dolecenie zajmowało około 3 minut. Potem było dość cie-

Polski Gier Komputerowych. Wzięli w niej udział nie tylko zawodnicy wyłonieni na Gambliaradzie i w eliminacjach odbywających się przed Mistrzostwami, ale także zwycięzcy Mistrzostw Wojskowej Akademii Technicznej. Zaczęło się niewinnie od „Project X”, prostej strzelanki typu „cały czas w prawo”. Już to zdęglowało i rozbiło psychicznie zawodników. Kolejna runda polegająca na death-malchu w „Descenta” dostarczyła wielu emocji. Niektórzy próbowali je rozładować zostawiając niezacarte (przynajmniej podczas Mistrzostw) piętno na znajdu-

zem nikt z naczaństwa nie mógł zabłysnąć elokwencją, erudycją i sprawnością manualną, ponieważ okazało się że jesteśmy ZA STARZY (a przecież tylko Naczelny ma 5+10+15 z małym kawałkiem)! Godnie zastąpił nas Deen, po którym wcale nie widać, że jest starszy od naszych babć. Pokazał klasę kręcąc piruety w „The Need for Speed” i jedąc peynym gazem pod prąd, co zakończyło się pięknym zderzeniem czołowym.

Pora teraz na oficjalne wyniki, przetrawione przez jury, zatwierdzone jego krzyżkami i ogłoszone pod koniec każdego dnia, kiedy to zwycięzcy podczas ceremonii dekoracji otrzymywali medale, Puchar TOP SECRET, Kryształowy Joystick Fundacji EVA i wspaniałe nagrody od sponsorów wśród, których znalazły się jeden z modułów Thrust Masters (TOP SECRET), joysticki i karty muzyczne firmy Advanced Gravis (PMC), gry (MarkSoft, CD Projekt) i upgrage komputera do Pentium z oryginalną płytą Intelu (MCompStudio). Oto zwycięzcy:

1.12. Kategoria: twarzobicia

1. Wojciech Broda
2. Tomasz Olszewski
3. Paweł Kubiak

2.12. Kategoria: symulatory

1. Szymon Sojka
2. Jacek Sławiński
3. Robert Tomaszek

3.12. Kategoria OPEN

1. Marcin Grams
2. Andrzej Ambroziak
3. Maciek Makymowicz

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować gorąco wszystkim sponsorom i zaprosić na II Mistrzostwa Polski w Grach komputerowych, które odbędą się w przyszłym roku.

Niespecjalny wystawnik

REDUKTOR

P.S. Dziękujemy firmom IPS Computer Group, Lcomp, CD Project, Digital Multimedia Group, Mirage Software, MarkSoft Software, xland za dostarczenie oprogramowania niezbędnego do rozegrania mistrzostw, a Wojskowej Akademii Technicznej, a w szczególności panu majorowi Lisowskiemu za udostępnienie pomieszczeń WAT.

Sponsorzy:

GLÓWNY SPONSOR:
NCM Computer System MCompStudio – tel. (022) 43 12 91-95 w.146, 02-601 Warszawa, ul. Obrzeźna 22

MarkSoft – tel. (022) 663 93 90, 01-833 Warszawa, ul. Lipnicka 2
Personal Multimedia Computers – tel. (022) 26 18 89, 27 92 30, 00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
CD Projekt, sklep firmowy – tel. 672 80 18, Warszawa, ul. Indyjska 25a
Internet Technologies – tel. (022) 640 03 10, 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 41

Finał TWARZOBIC. Na twarzach (nie dobitych) zawodników widać skupienie i zacięcie. Od lewej: sędzia (niekoniwinczo Dredzi) Ryszardem, Paweł Kubiak i Tomasz Olszewski.



Podczas SYMULATORÓW. Maciek pokazuje gdzie jest monitor.



twierczą niektórzy przejawili w tym talent), a później przez zawodowego komentatora sportowego, pana Rocha Siemianowskiego. Od połowy zawodów pewnie wygrywali później mistrz i wicemistrz zawodów. Dobrze wyniki zawdzięczał sposobowi walki, na który wpadł dzień przed mistrzostwami. Polegał on na powaleniu przeciwnika i łomotaniu go dotąd, aż ten wyzionie ducha. Było to może mało efektowne, ale nad wyraz skuteczne.

Drugi dzień był zdecydowanie mniej widowiskowy, gdyż walczyli miłośnicy symulatorów. Akcja tych gier musi dojrzewać kilka minut zanim skończy się kilkusekundową (kiluminutową) strzelanką. W eliminacjach uniknęliśmy nudzącej gry wstępnej projektując w edytorze gry

Rozmowy przy zielonym stoliku.



kawie. Wystarczy że powiem, iż w jednym z pojedynków zawodnicy zderzyli się czołowo nie oddawszy przedtem ani jednego strzału, a o tytule mistrzowskim zdecydowało zachowanie rakiety na czarną godzinę – kiedy decydująca salwa została odpalona przeciwnicy lecieli już bezskrzydłym zdemem.

Między kolejnymi rundami wpadały kolejne ekipy telewizyjne nieco zaburząc tok mistrzostw. A te i tak rozgrywały się w atmosferze lekkiego rozgardiaszu. Korzystając z fesy, kamer i poządliwie wyciągniętych mikrofonów Emilis przedstawił koncepcję zestrzelenia wrącego samolotu budząc tym nieklamany podryw Maxa, prowadzącego na codzień canelikusowy program „Na gapę”.

Najciekawszym chyba był dzień ostatni, w którym wyłoniony został Mistrz

jącej się w linie tablicy w postaci napisów, utworów wierszowanych i grafik będących wiewoacją dusz, głęboko skrywanych na ich dnie pragnień (np. „Chcemy Doom!”). Po strzelaniu przyszedł czas na bezpośredni pojedynek na szosie w grze „Lamborghini”. Ci, którym się powiodło, przechodzili do wyścigu parami rozgrywanego na górskiej trasie „The Need for Speed”. Z tej konkurencji przechodziło do finału 4 zawodników, którzy rozgrywali ligę mistrzów w „Sensible Soccer”. Obecny mistrz kopną piłkę bezkonkurencyjnie (zdobył 9 punktów na 12 możliwych). Pozostali finaliści prezentowali wyrównany poziom – wszyscy zdobyli po 6 punktów i o ostatecznej kolejności zdecydowała różnica bramek.

Telewizja, tym razem w postaci ekipy z „5-10-15”, odwiedziła imprezę po raz kolejny (czwarty?). Tym ra-

COMPO

W dniach 27-28.01. (najprawdopodobniej) organizatorzy nie wiedzą jeszcze dokładnie) odbędzie się w Ostrowcu Świętokrzyskim w Szkole Podstawowej nr 7 (osiedle Pułanki) sesyjne copy party. Impreza ma trwać 24 godziny od 7 do 7. Organizatorami są grupa Adrar Design i Młodzieżowa Rada Miasta Ostrowca Świętokrzyskiego. W programie obok tradycyjnych Demo Compo, Intra Compo, Music Compo czy Grafix Compo przewidziane są zwierwane konkursy. Wszystkich, którzy chcą uzyskać dokładne informacje o terminie imprezy i jej programie, proszeni są o skontaktowanie się z Marcinem Miłczarzem tel. (043) 628 629.



Zdjęcie rodzinne z ceremonii dekoracji zwycięzców kategorii OPEN. Od lewej: pierwszych dwóch znacie, Tadeusz Nowakowski (Fundacja EVA), Maciej Kozłowski (MComp Studio), Andrzej Ambroziak, Marcin Grams, Maciej Makymowicz, Dariusz Wójcik (wszyscy Polska) i Grzegorz Sosnkowski (Internet Technologies).



Dekoracja zwycięzców kategorii SYMULATORY. Naczelny skłonił się z medalem na podium od lewej: Jacek Sławiński, Szymon Sojka, Robert Tomaszek.



Dekoracja zwycięzców kategorii TWARZOBIEC. Od lewej na podium: Tomasz Olszewski, Wojciech Broda, Paweł Kubiak.

TRZY OSOBNIE TEKŚCIKI O LAUREATACH

Marcin Grams

– Mistrz Polski w Grach Komputerowych.

Pochodzi z Kutna, ma 20 lat, studjuje na drugim roku Wydziału Elektroniki WAT. Zaczynał od Timexa (kolegi) w ósmej klasie, potem był własny Timex, Commodore 386SX, a ostatnio (miejąc temu) 486DX2 80, ale nie zdążył się nim nacieszyć, bo czekał na powrót monitora z naprawy – teraz już będzie siedział przy własnym Pentum. Sprzęt kupował za własne pieniądze, zarabiane w czasie wakacji.

Komputera używa głównie do gier (pomijając sprawy związane ze studiami), ale ze względu na słabość sprzętu, którym dysponował musiał się dobrze różnymi kruczkami konfiguracyjnymi, bez których nie mógłby pograć w nic sensownego (w Cywilizację grał na SX-ie z jedną stacją dysków, bez twardego).

Właściwie najbardziej lubi gry strategiczne i symulatory (Cywilizacja, Dune II), ale nie przeszkadza mu to grać po trochu we wszystko – miał przed mistrzostwami do czynienia ze wszystkim grami, które pojawiły się w czasie finału.

Wystartował w mistrzostwach trochę przez przypadek, mało brakowało, żeby wyszedł po eliminacjach, oceniając, że nie ma szans na wejście do finału. Na szczęście zatrzymał go kolega – i znalazł się w finale jako teoretycznie najslabszy, ale został czarnym koniem Mistrzostw i wygrał w ogulach.

Szymon Sojka

– Mistrz Polski Symulatorów Lotniczych

Ma 17 lat, mieszka w Łaziskach Górnych. Na codzień gra na pececie 486 DX2/66, głównie w symulatory lotnicze, samochodowe i gry strategiczne, choć innymi typami gier również nie gardzi. Ulubiony symulator lotu – „F-14 Fleet Defender”.

Do mistrzostw przygotowywał się latając na innych symulatorach niż podane przez nas, ponieważ tych właściwych nie miał.

Podczas mistrzostw najslabiej poszły mu eliminacje. Potem na „Fighter Wingu” było znacznie lepiej. Jako najtrudniejsze rundy wspomina pierwszą, kiedy to latało się F-16 (najlepiej czuł się w tej maszynie) i finałową na Su-27, kiedy to i on, i przeciwnik mieli mocno postrzelane samoloty.

Zdobycie przez niego mistrzostwa zostało w jego klasie przyjęte entuzjastycznie. Na razie nikt nie wyzwał go na pojedynek, ale podczas ferii spróbuje z kolegami spiąć komputery i powalczyć po kablu.

Na razie nie może skorzystać z Thrustmastery - nagrody, którą wygrał w Mistrzostwach, bowiem ma drobne kłopoty z jej konfiguracją. Nie jest to jednak nic nadzwyczajnego - Naczelny po otrzymaniu podobnego zestawu porządnie się namęczył przy konfiguracji, a w czym jak w czym, ale w instalacji sprzętu ma on wprawę.

Wojciech Broda

– Mistrz Polski Twarzobiec

Ma lat 17, mieszka w Warszawie i jest czytelnikiem TOP SECRET od pierwszego numeru. Informatykę ma niemal w genach (dostęp do komputera miał od 12 lat za sprawą mamy, która jest informatykiem). Teraz chodzi do klasy informatycznej w 51 LO. Miał 8-bitowe Atari, potem Amigę. Teraz pracuje i gra na 486 DX2/66 z 8 MB RAM.

Gry komputerowe to jego hobby, ale nie jedyny. Prócz nich interesuje się fantastyką i grafiką (na komputerze retuszuje, z rzadka korzysta z 3D Studio), ostatnio szczególnie mangą. Jeśli już gra, wybiera zazwyczaj RPG i gry doomopochodne.

Zwycięstwo w Mistrzostwach przyszło mu tym latwiej, że z Tomaszem Olszewskim, obecnym wicemistrzem, opracowali sposób walki. Polegał on na możliwości błyskawicznego wstawiania i szybkiego dobijania przeciwnika zwłaszcza Ashraafem (ręka i góra). Nie można jednak całej zasługi przypisywać sposobowi, gdyż działał on tylko wtedy, gdy grało się na klawiszami lewej części klawiatury, a Wojtkowi zdarzało się grać także na kursorach.

Zwycięstwo w Mistrzostwach zadedykował swej 8-miesięcznej siostrze Justynie. Ponieważ wygrał trzymiesięczny bezpłatny dostęp do Internetu i chciałby z niego korzystać dzwoniąc z domu, planuje w najbliższym czasie sprawić sobie modem.



MIRAGE SOFTWARE
DYSTRYBUTOR
PRODUKTÓW US GOLD
W POLSCE

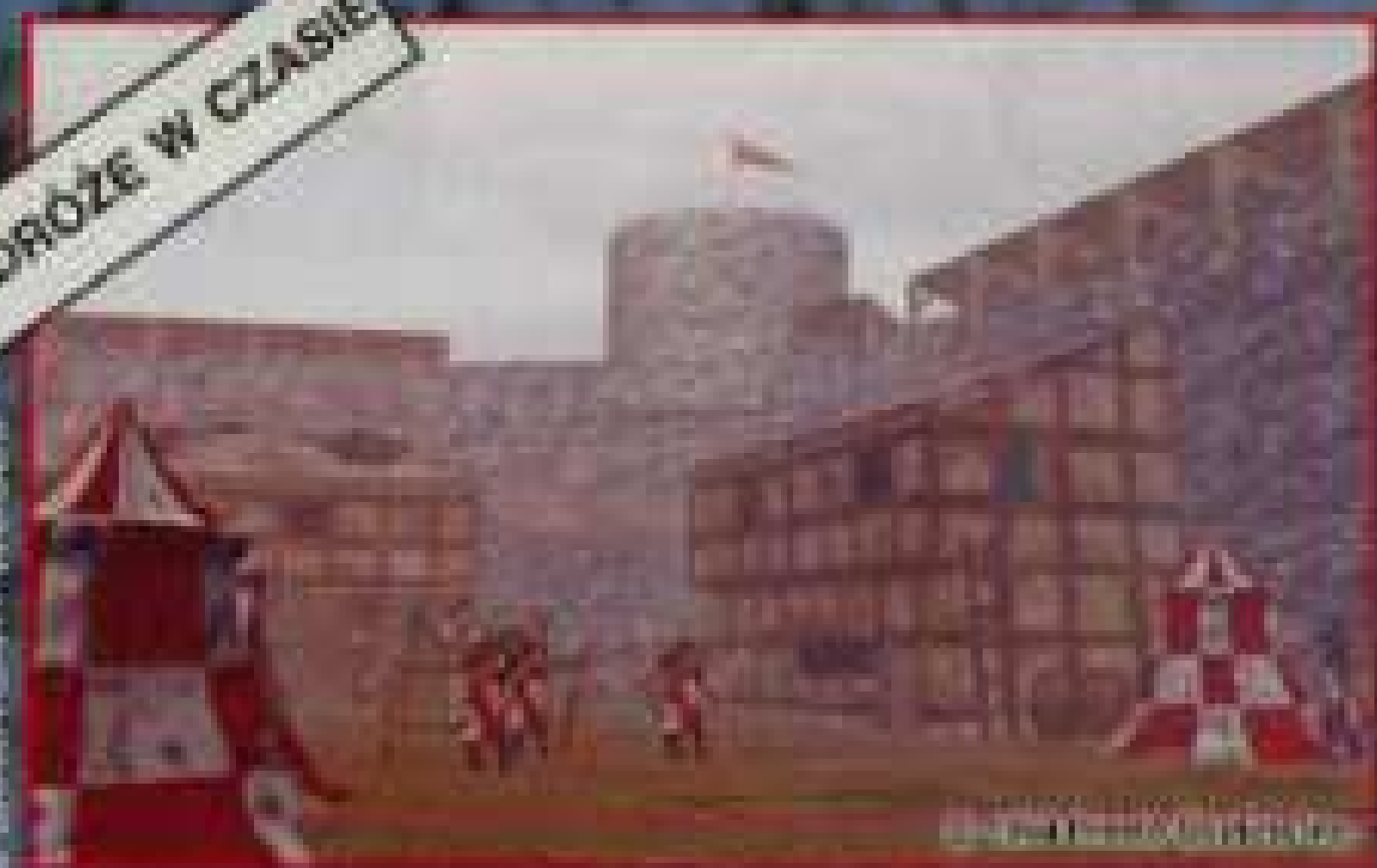
AMERYKAŃSKIE HITY JUŻ W POLSCE



PC CD ROM

PODRÓŻE W CZASIE

© SANCTUARY WOODS



BURIED IN TIME
GRA PRZYGODOWA NA 3 CD

MEZŻYTKA
ZAGADKA

© SANCTUARY WOODS



MIDDLE OF MASTER LU
REWELACYJNA GRA PRZYGODOWA

© NEW WORLD COMPUTING

ZNAKOMITA
STRZELANINA

© CAPSTONE

NIESAMOWITA
ATMOSFERA

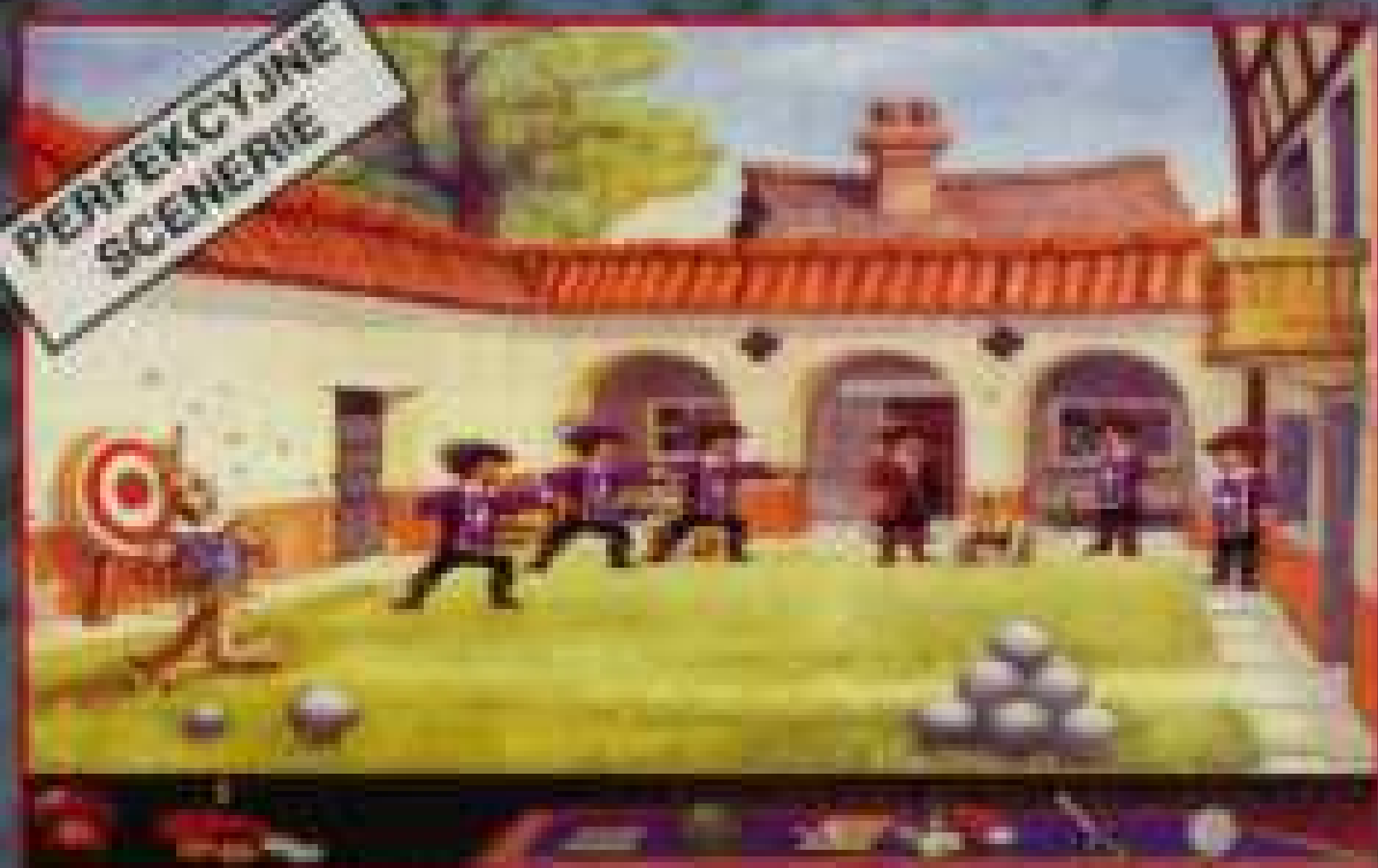


WITCHAVEN

NAJLEPSZA Z „DOOMIOWATYCH”

© U.S. GOLD

PERFEKCYJNE
SCENERIE



TOUCHÉ THE 5TH MUSKETEER
PRZYGODY PIĄTEGO MUSZKIETERA

© CAPSTONE

DYNAMICZNA
AKCJA



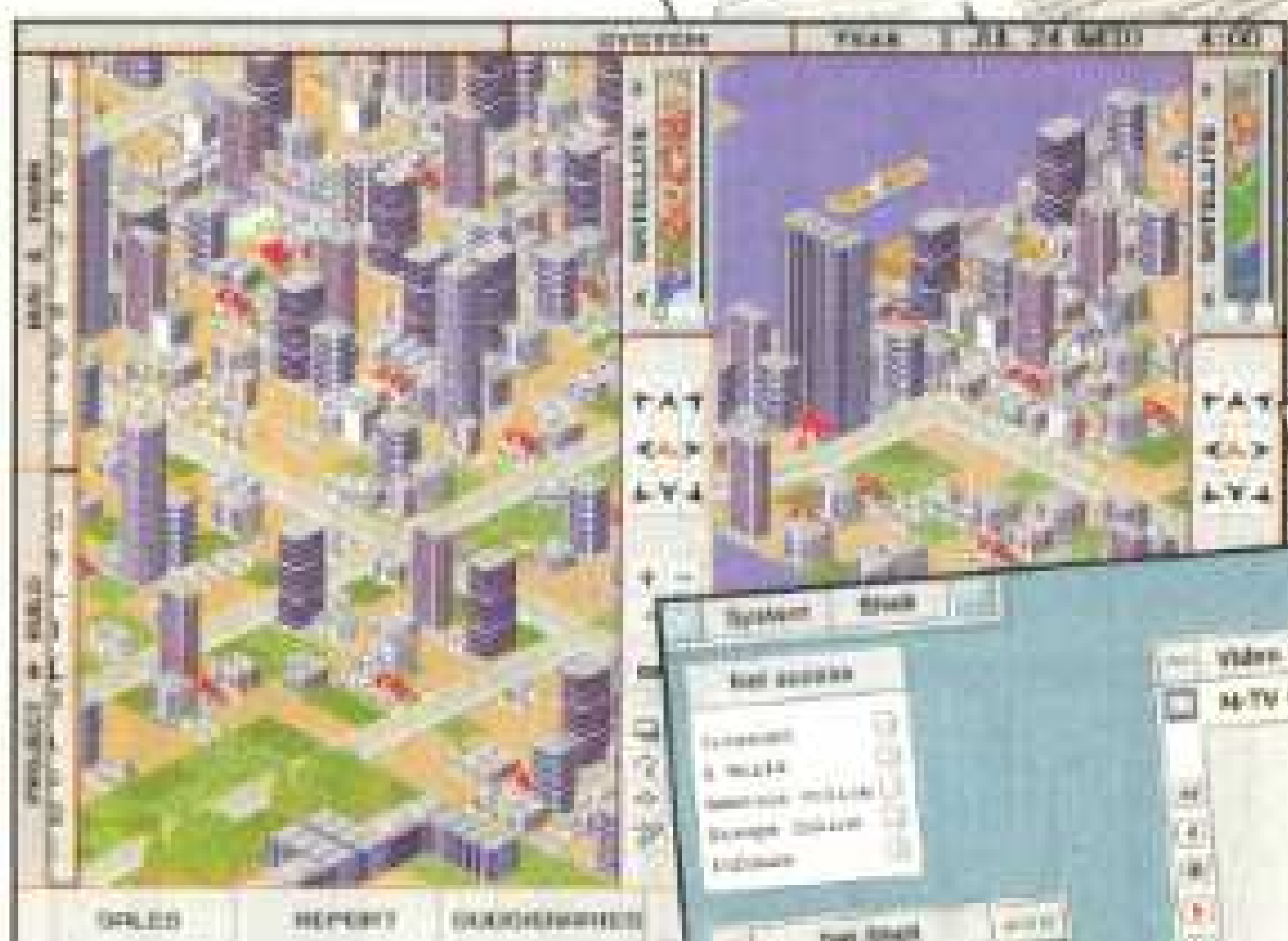
TEKWAR

FUTURYSTYCZNA GRA PRZYGODOWA

Konkurs Mirage - „A IV Network\$“

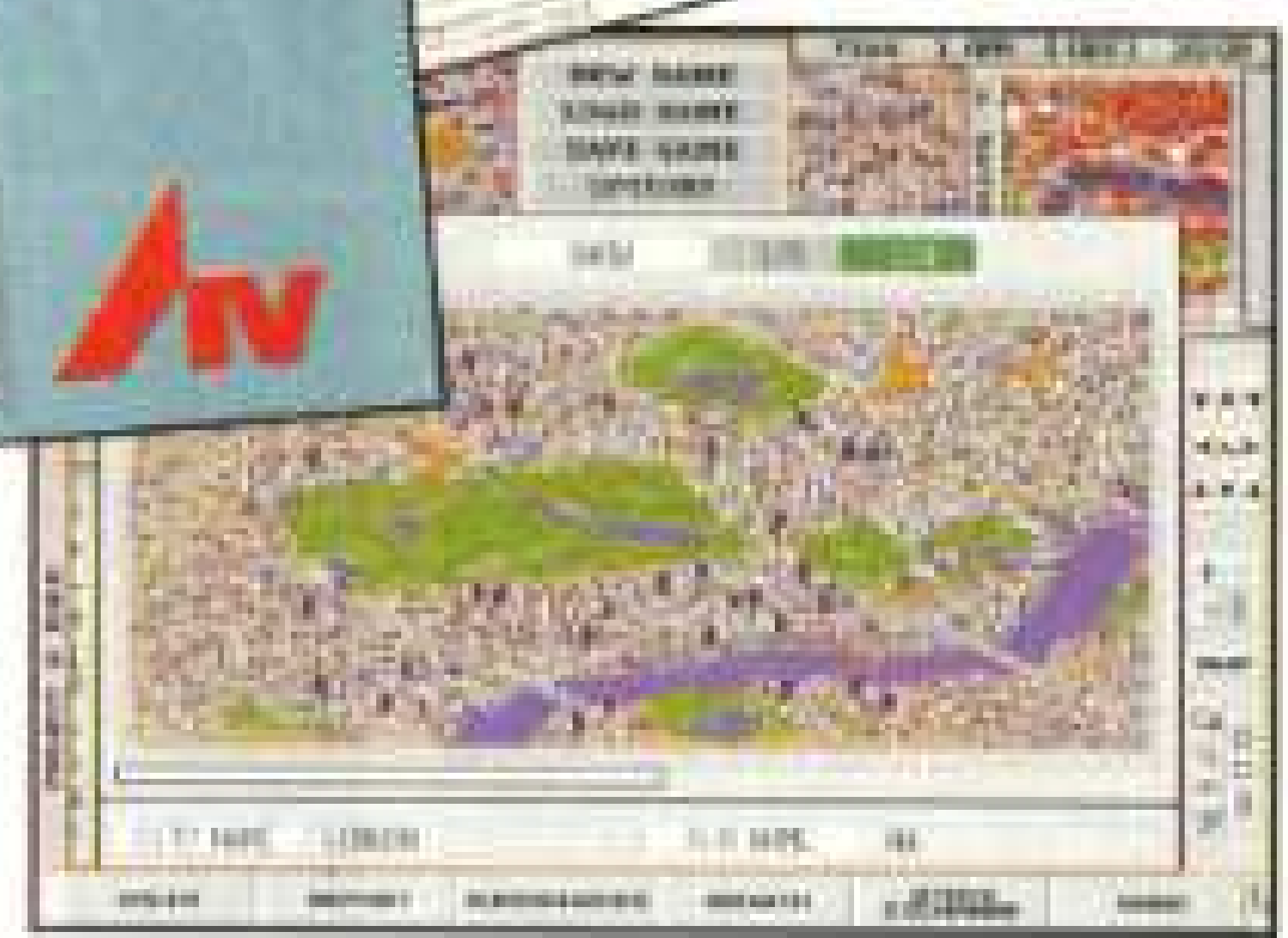
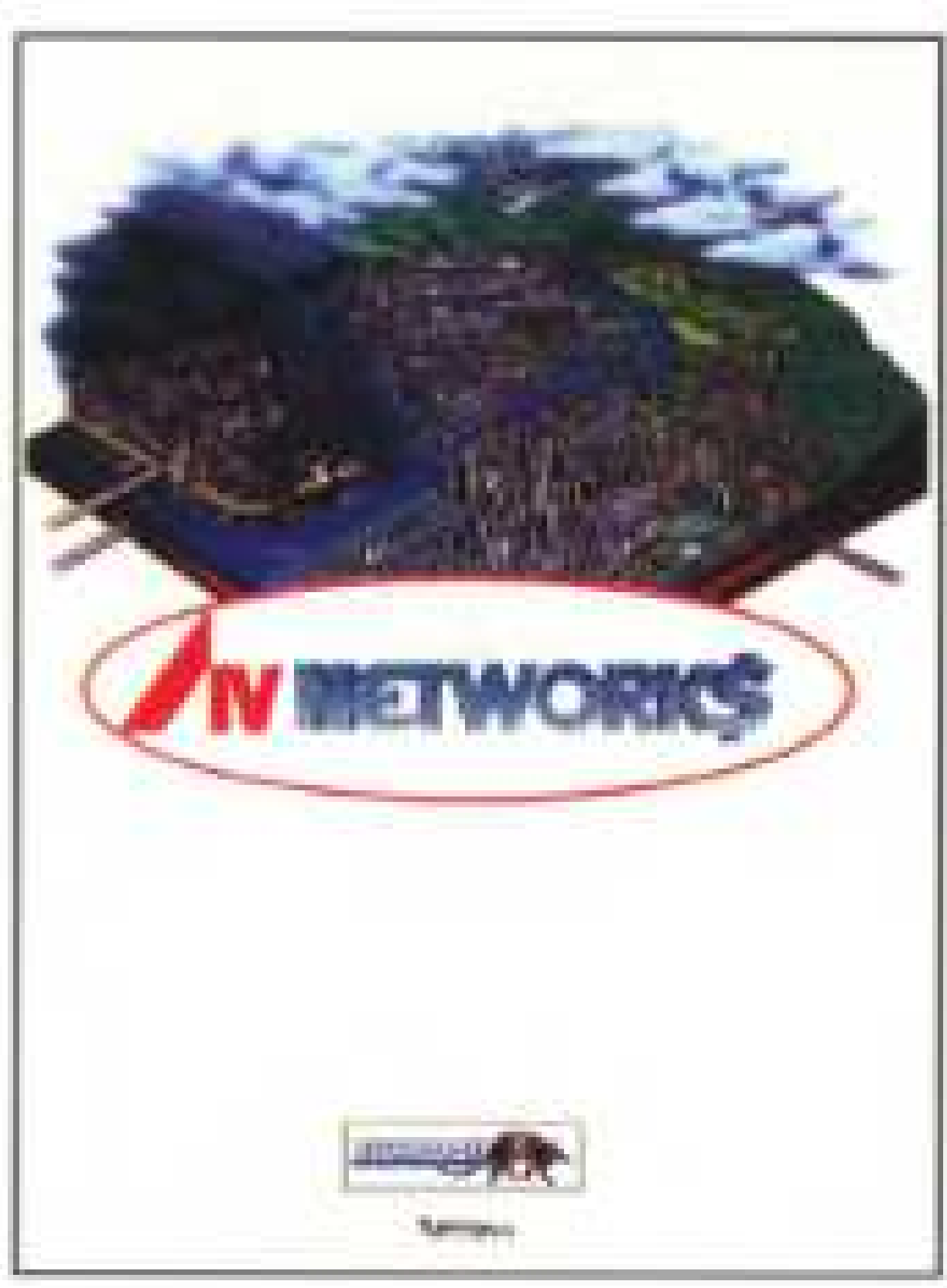
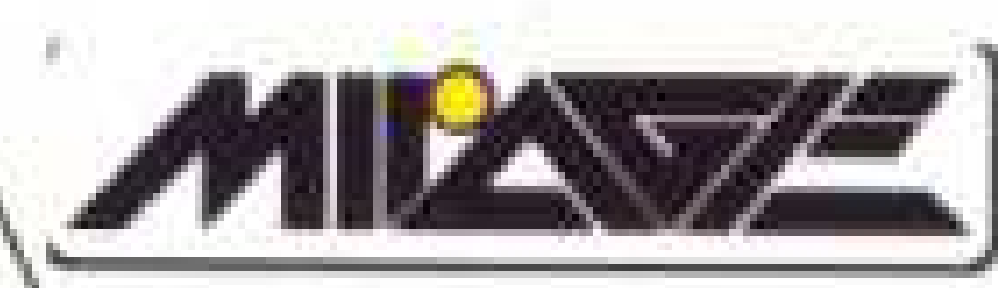
Święta idą, pora najwyższa sprawić sobie jakiś prezent pod choinkę. Nie da się tego ukryć, że choinka już od początku związana była z kolejnictwem. Najpierw w postaci ściętej i ocisanej była używana jako podkłady kolejowe (choinki tzw. przerośnięte), potem w okresie przedświątecznym rozmiary domowe wożone była koleją do miast w celu dalszej przedświątecznej redystrybucji. Posądzanie nas w tym miejscu o naginanie faktów dla potrzeb konkursu lub ich przeinaczanie nie zostanie przyjęte do wiadomości. Tak więc choinka od niepamiętnych czasów (XIX wiek) miała udział w żywiołowym rozkwicie kolei.

Choinka niedługo będzie sama z siebie (bo taka tradycja), kolej na kolej. Jeśli masz pociąg do pociągów, autobusów, wieżowców,



gry na giełdzie spróbuj odpowiedzieć na pięć prostych pytań, a możesz stać się właścicielem wspaniałej gry o kolejnictwie (i autobusnictwie też) pt. „A IV Network\$”. Ponieważ w przyrodzie nie ma, niestety, nic za darmo (z wyjątkiem jabłek sąsiadów), aby otrzymać tę grę (albo inną, też ładną; o tym niżej), należy odpowiedzieć śpiewająco na podane pytania (zapis nutowy będzie honorowany) i wysłać odpowiedź do 20.01.1996 roku.

1. Kto jako pierwszy wykorzystał parowóz w przemyśle i w którym roku to było? (Uwaga, hak!)
2. Jaka gra była poprzednikiem „A IV Network\$”?
Podaj tytuł.
3. Jak firma japońska współpracowała z Infogrames przy tworzeniu „A IV Network\$”?
4. Podaj imię i nazwisko aktora, który w grze wcielił się w postać Dwighta Owena Barnesa. Dla ułatwienia dodamy, iż grał on m.in. w „Wielkiej ucieczce”, „Hudson Hawk”, „Młodych strzelbach II” czy „Mavericku”, Sir Haszak napisał o nim, że jest on prezenterem CNN.
5. Kto jest jedynym, wyłącznym, bezdyskusyjnym, całkowitym i w ogóle dystrybutorem „A IV Network\$” w Polsce?



Wśród wszystkich, którzy przysłały do nas prawidłowe odpowiedzi rozlosujemy nagrody ufundowane przez firmę Mirage. A będą nimi:

- 3 gry na PC-CD, które nadsyłający odpowiedzi mogą wybierać spośród produktów firmy Infogrames sprzedawanych przez Mirage: „A IV Network\$”, „Prisoner of Ice”, „Asterix”, „Alone in the Dark”, „Alone in the Dark II”, „Alone in the Dark III” (przy odpowiedziach należy podać jaką grę chciałoby się otrzymać);
- masa gadżetów związanych z produktami firmy Infogrames m.in. koszulki z nadrukiem „A IV Network\$”, karty do gry z koszulkami reklamującymi „Alone in the Dark II”, plakaty, reklamówki gier,

Znana miłośnikom komputerowego RPG firma Strategic Simulations Inc. aktualnie wydała dwie gry, których akcja toczy się w świecie Aden. Taktycznym posunięciem było wydanie czegoś dla odbiorców klasycznego RPG – gra „Thunderscape”, której opis ukaże się w następnym numerze TS – oraz drugiej, o której chcę napisać, trafiającej głównie w gusta miłośników przygodówek – „Entomorph: Plague of the Darkfall”.

Jest ona zrobiona całkowicie pod Windows przygodówką, z dobrze wykonaną grafiką w wysokiej rozdzielczości, ciekawym scenariuszem i mrocznym światem, gdzie słabsi wykorzystywani są przez silniejszych i przeżartych na wskroś złem, jak się okaże w trakcie gry, w sposób wręcz ohydny i okrutny. Widok na akcję gry taki jak w „Ultimach”, czyli „z lotu ptaka”. W grze zastosowano banalny w obsłudze interfejs użytkownika, dwa współczynniki: kondycja fizyczna i potencjał magiczny, księgę z czarami, plecak gdzie przenosimy znalezione przedmioty i klasyczny system prowadzenia dialogów, poprzez wybieranie odpowiednich gotowych pytań i odpowiedzi. Wszystko po staremu a jednak gra się wyśmienicie, głównie dzięki naprawdę ciekawie wyreżyserowanemu światu Aden. Teraz trochę o legendzie do gry.

W świecie Aden ostatnimi czasy zmieniło się sporo. Po wiekach spokojnych mieszkańcy krainy zostali doświadczeni kataklizmem. Nie wiadomo skąd, ani dlaczego, wiadomo tylko, że stało się. Któregoś pięknego dnia doszło do zaćmienia słońca i niczym w koszmarze sennym zewsząd wypełzły najbrzydliwsze poczwary, o których krążyły tylko legendy: obrzymie pająki, gigantyczne chrząszcze i inne paskudztwa. Nad krainę Aden nadciągnęły czarne chmury, a kataklizm nazwano Darkfall.

Wcielamy się w młodego wojownika Squire Warricka, który poszukując swojej zaginionej siostry trafia na południowe wybrzeże krainy Aden. Tutaj w dziwnych okolicznościach traci przytomność i budzi się nie w pełni świadom swojej tożsamości i położenia. Z każdą chwilą wracają do niego okrucieństwa pamięci wydobywane z trudnością z głębin jego podświadomości. Teraz już wie, że musi wyruszyć

ŚWIATU NA RATUNEK

Przygodę rozpoczynasz nieopodal opuszczonej wioski. Zabij błądzące się zombie i weź czar „Mana Bolt”. Stąd skieruj się prosto na zachód, gdzie znajdziesz gąbkę, zielony obiekt leżący nieopodal zbiegowiska kradków. Teraz ruszaj na południe, gdzie znajduje się zamieszkała wieś. Przy wejściu spotkasz swojego młodszego brata, który zaprowadzi Cię do swojego

nauczyciela, od którego otrzymasz czar „Armor”. Po Twoim wyjściu z chaty, wioska zostanie zaatakowana przez gigantyczne moskity, które co do jednego musisz wyłuc. Amulet szamana leży na wschód od grządek, które znajdują się na północy osady. Dwie chaty na wschód od domu nauczyciela Twojego brata jest księga, którą musisz przeczytać. Porozmawiaj z mieszkańcami wioski. Musisz wrócić do opuszczonej wioski, w pobliżu której rozpoczęła swoją przygodę. W okolicy znajdziesz wysuszone ciało szamana. Przy dokach odszukaj roztrzaskane ciało moskita, w jego krwi umocz gąbkę. Wróć do ciała i użyj na nim nasączonej krwią gąbki – szaman ożyje. Podążając za nim dotrzesz do północnego krańca zamieszkałej osady, gdzie ustawiony jest ołtarz. Szaman przyzwie z powrotem z otchłani obrzymią Nimfę, strażniczkę tutejszej ludności. Po przybyciu do nauczyciela Twojego brata, otrzymasz nagrodę. Skieruj się do doków, gdzie po wymianie uprzejmości z pewnym człowiekiem (weź od niego podarunek dla kobiety z wyspy Phoros), wsiądź do łodzi i popłyn na drugą wyspę.

II

Idź na rynek miasta (wejście od południowej strony), po drodze wręczając kobiecie podarunek od czło-

wieka, który pożyczył Ci łódź. Gdy będziesz próbował opuścić rynek idąc na wschód, zaczepi Cię pewna kobieta, która wspomni o rebeliantach. Oczekuj, aż sheriff pogaworzy i wejdź do chaty, gdzie zniknęła rebeliantka. Tutaj znajdziesz pergamin z czarem „Aid”, ale także informacje, gdzie znajduje się baza rebeliantów. Ruszaj do bazy według wskazówek – ścieżką do pierwszego rozgałęzienia, gdzie należy skręcić w prawo, dalej do znaku z zielonym żukiem, a tutaj na północy ujrzyś drewnianą windę, którą zjedziesz do bazy buntowników. Na końcu korytarza znajduje się wódz rewolucjonistów, z którym zamień kilka słów. Po rozmowie strzeżone drzwi staną dla Ciebie otworem, przejdź przez nie, a za kolejnymi drzwiami (lewymi od wejścia) w końcu znajdziesz swoją siostrę. Wypij nektar, który zwiększy Twoją siłę. Przed wyjściem z bazy pogadaj jeszcze raz z szefem – windę sprowadzisz na dół przełącznikiem.

Drogą do znaku z czerwonym kółkiem (trzeba wrócić na zachód), gdzie należy wywać kilka informacji od człowieka tutaj stacjonującego. Odwiedź wspomniane w rozmowie dwa miejsca:

1. Thelyd stronghold – ścieżką na północ od znaku z czerwonym kółkiem, po przekroczeniu mostu

na zachód, ścieżką znowu na północ, aż do wioski Thelyd. Zraz przy wejściu na wschodzie znajduje się budynek, do którego powinieneś wejść. Stąd zabierz statuettkę leżącą na biurku i uważnie przeczytaj wszelkie pergaminy. Wyjdź na zewnątrz i wróć przez wioskę do znaku – to wszystko, co musiałeś tu zrobić.

2. Skieruj się do jaskini na północ od znaku z białą ścią, gdzie kontynuuj eksplorację, póki nie znajdziesz dziecięcej zabawki i napoju „potion of restoration”. Teraz wróć do człowieka przy znaku z czerwonym kółkiem i powiedz mu, że wszystko zostało przygotowane. Niech Twoje stopy poprowadzą Cię do bazy rebeliantów, gdzie odkryjesz smutną prawdę o przeprowadzonym na buntowników ataku. W pokoju, w którym rozmawiałeś z siostrą, znajdziesz pergamin – przeczytaj go. Znowu czas „uderzyć w drogę”. Kontynuuj swój marsz dalej za znakiem z czerwonym kółkiem, aż idąc później cały czas na północ obejdziesz góry docierając na ich drugą stronę. Tutaj znajdziesz drugą, nową bazę. Wejdź do środka i porozmawiaj z wodzem, którym okaże się być kobieta stojąca przy palenisku. Następnie idąc za przywódczynią dotrzecie do komnat znajdujących

ENTOMORPH

Plague of the Darkfall





się z tyłu bazy – w tym samym czasie jagtera zaatakują bazę.

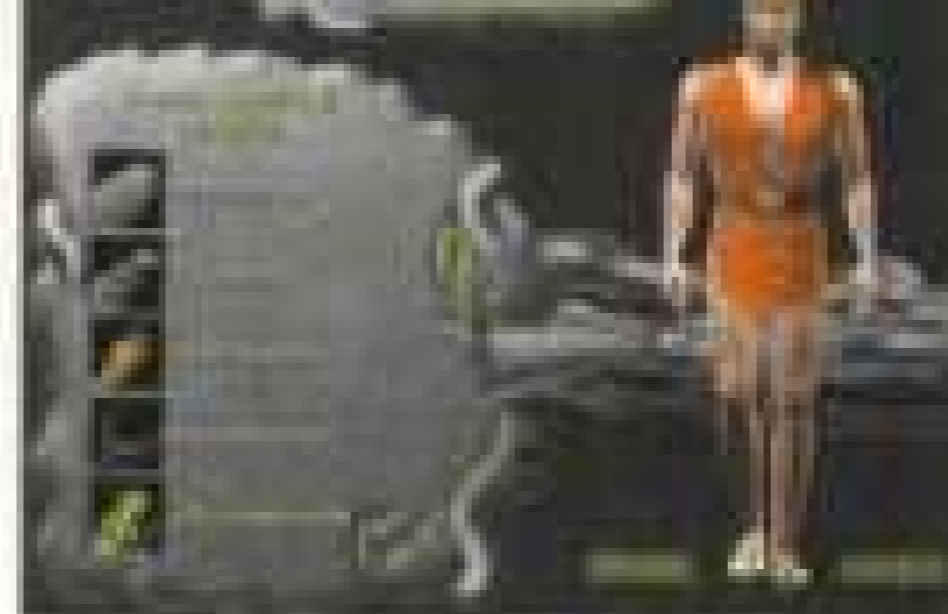
Pomów chwilę z szefową, a poprosi Cię o pociągnięcie lewanu uruchamiającego główny system obronny. Zrób to, a atakujący jagtera zostaną zabici. Po rzezi opuść bazę i skieruj się na południe wzdłuż szczytów, gdzie odnajdziesz schody prowadzące na górę. Wejdź po nich na górę, gdzie po wschodniej stronie spotkasz Darmonta. Pogadaj z nim jak najszybciej – zamierza „zejść”. Na zachód od nieszczęślika odszukaj jaskinię, którą obejrzyj sobie na tyle dokładnie, na ile będziesz potrafił. Wróć do bazy rebeliantów. Znowu pod Twoją nieobecność ktoś zrobił „kuku” buntownikom niszcząc ich domostwa. Pergamin leżący w północno-zachodnim rogu bazy, zawiera namiary na trzecią bazę – ciekawe czy napastnicy też czytali ten papier? Baza znajduje się na szczycie jaskini, którą niedawno przeszukiwałeś, tak, że koło nieszczęśliwego Darmonta. Aby się

tam szybko dostać, użyj teleportu. Wejdź do bazy i odczytaj napisy na nagrobkach – jeden z nich należy do Twojej siostry, a drugi do niejakiego Forlenda. Skieruj się do drzwi, za którymi porozmawiaj ze starszkiem, którego imię wydawało Ci się, że gdzieś słyszałeś: Forlend.

Przejdź się po reszcie bazy. U medyka, po kilku zdaniach otrzymasz czar leczenia. Wykorzystaj wszystkie możliwe kwestie podczas rozmowy, a dowiesz się o skarbach, jakie pozostały w poprzedniej bazie. Wróć tam i kładąc na grobie Zeenenay orchidę staniesz się posiadaczem monety.

III

Wróć do wioski i pogadaj z pszczelarzem. Na północy wioski w jednej z chat znajdziesz słoik miodu i posążek Mooka, znajdujący się w pobliżu. Teraz musisz wyruszyć na wschodni kraniec wyspy, gdzie leży zaryty w ziemi dziwnie wyglądający obelisk. Po wspięciu się na niego, zapadniesz



się. Podejdź do ofiarza od strony gobelinu i dotknij go. Użyj monety i poproś o smycz (leash). Ogłoś się Wybrańcem, po czym rozpocznij rytuał wypowiadając słowa:

„Oh Sting, the leash of discipline, lord of all that flies and creeps, upon the back of the glorious Phoros, listen to me, Petrusa's chosen one, listen to me as you would listen to her, and summon the miscreant!”

Następnie poproś o bicz (whip). Zbliź się do pszczoły i dotknij jej. W ten sposób staniesz się pszczołą.

Gdy dostaniesz się już do ula, skieruj się na północ i porozmawiaj ze strażnikiem w centrum. Teraz zwróć się do rury znajdującej się na północ od Twojego ostatniego rozmówcy. Królowa da Ci zadanie, które będzie polegało na zabiciu jej Alpha'y. Ponownie zwróć się do strażnika, a ten otworzy Ci wejście do komnaty należącej do celu Twojego zadania. Cóż, będąc w środku wyrwij chwast, Alphę. Znowu pomów z cierpliwym służbistą, którego poproś tym razem o otwarcie wejścia do komnaty z krwią. Ze znajdującą się najdalej na północ zbiornika pobierz krew. Pij ją, aż Ci tchu zabraknie, resztę wylej do dziury znajdującej się koło rury komunikacyjnej z królową. Znowu poproś strażnika o otwarcie drzwi, tym razem do komnaty z jajami. Będziesz musiał zabić go i sam otworzyć wejście – chyba mu się skończyła cierpliwość. Użyj następujących kombinacji do otwierania poszczególnych komnat:

Egg chamber (komnata z jajami):

```
x
x x 4 x
x 1 x
2 x
3
```

Wax chamber (komnata z woskiem):

```
x
x x x 4
x 1 2
x x
3
```

Z komnaty z jajami weź jajko i wrzuć je do dziury wypełnionej wcześniej krwią. To samo zrób z woskiem (zabierz go z drugiej komnaty), z tą jednak różnicą, że tym razem będziesz musiał kilka razy kliknąć na dziurę, aby całkowicie zakleić dziurę. Znowu zdołaj się na poufalość rozmowy z królową, która przydzieli Ci następne zadanie, tym razem chodzi o rozwiązanie zagadki odszukania ciała jednego z wysokich rodem. Opuść ul. Wyjdź przez obelisk, wcześniej dotykając platformy w środku. Twoja droga będzie prowadzić na południe wzgórze, gdzie znajdziesz poszukiwane ciało, posążek i czar „Whirlwind”. Wróć do obelisku i powtórz procedurę pozwalającą stać się jeszcze raz owadem. Gdy ponownie znajdziesz się w ulu, porozmawiaj z królową. Dostaniesz pozwolenie na wejście do

wewnętrznych pomieszczeń. Przejdź do rury na północy, a zostaniesz poproszony o rozwiązanie zagadki. Ponownie użyj rury komunikacyjnej, tym razem jednak wybierając następujące odpowiedzi:

- Cleopid;
- 2 opcja w dialogu;
- 3 opcja w dialogu;
- 4 opcja w dialogu.

Wejdź przez drzwi i zabić królową, godząc ją w tułów, aż do momentu kiedy padnie. Zjedz wszystko, co znajduje się za nią i zabierz czar „Cure Poison”. Ponownie ulegniesz przemianie. Wyjdź z ula.

W drodze do Thalyd stronghold powinieneś dotrzeć do południowego wybrzeża. Z pewnością natkniesz się na rebelianta z więzieniem. Porozmawiaj z nim o mieszkańcach osady Thelyd. Powinieneś otrzymać od niego torbę z mrówkami, która umożliwi ci zakpienie z thalydzkich robotników.

IV

Po dotarciu do miejsciny Thelyd, skieruj się na południe, gdzie znajduje się pokryta siecią woska. Teraz na północ do wejścia do jaskini. Wejdź do niej i przejdź przez północne drzwi. Pozdrów tam szlachetnych zgromadzonych. Porozmawiaj z kapłanką, która przebywa w komnacie na północ od wejścia. Powiedz jej, że coś złego dzieje się z Twoją przemianą i poproś o audiencję z Mutrizzba. Przejdź przez drzwi i wymień kilka inteligentnych dźwięków z Mutrizzba. Po otrzymaniu bardzo ważnego jaja zabić ją, zjedz wszystko, co znajduje się za nią, wkrótce odbędzie się przemiana. Przejdź przez południowo-zachodnią ścianę, która jest tylko złudzeniem. Za nią czeka Cię mokra robota – żywy stąd nie wyjdzie nikt! Gdy kurz bitewny opadnie, otwórz skrzynię i zabierz z niej wszystkie przedmioty (Inując kulę w szczególności). Wyjdź z pokoju przez południowe drzwi. W korytarzu wciśnij kamień znajdujący się ponad płytą z przodu drzwi. Przejdź przez pułapki, używając odpowiednio kolejnych przełączników. Jak tylko Ci się to uda, pchnij wschodnią ścianę, a dostaniesz się do ukrytej komnaty z dwoma beczkami. Dalej kontynuuj pochód na wschód, gdzie musisz wciśnąć przełączniki na południowej i północnej ścianie. Podążaj na wschód, następnie na północ i zachód. Przejdź przez ścianę blokującą przejście na północy. Zabierz pergamin i wydostań się stąd przez iluzyjną ścianę na południu. Zabić szlachetnych i zbierz posążki Mooka. Wyłaź z jaskini. Skieruj się na wschód, aż do południowego krańca wybrzeża, gdzie był czarny krzyż i użyj pergaminu znalezionego w jaskini Mutrizzba. Zabierz czar „Web walk” z małej wysepki. Wróć do wioski pokrytej siecią i używając nowo nabytego czaru przejdź drogą na południowo-zachód.

V

Kilka kroków i już zostajesz pochwycony przez pajęki. Porozmawiaj z insektami przez ogrodzenie i pozwól im się przeszuikać. Umieszczają





**ENTOMORPH:
PLAGUE OF THE DARKFALL**

MINDSCAPE/SSI '85
DIGITAL MASTERSHIP GROUP



PC 486, 0 MB RAM
CD-ROM, WINDOWS

cię w kokonie. Kiedy zostaniesz uwolniony zaofeuj Urthraxowi pomoc. Zgódź się na naznaczenie jako niewolnika. Zagadnij człowieka znajdującego się w pobliżu (tutaj też znajdziesz słoik nektaru) i zmusz go, aby umieścił Cię w kokonie. Zostaniesz zaprowadzony przed oblicze Królowej. Powiedz jej, że jeszcze nie naprawiłeś teleportu w Thelyd. Zostaniesz poproszony, abyś spotkał się z Królową w innym czasie. Idź na: SE, NE, NW, NW, NW, NE (angielskie skróty obieranych kierunków). Powiedz Królowej jeszcze raz o teleportie (zostaniesz naznaczony jako strażnik królewski), po czym wróć do oryginalnej Królowej. Znowu przejdź do Królowej, od której wróciłeś i przyrzeknij jej, że naprawisz teleport. Teraz wróć do jaskini obok, której zostawiłeś ciało Dermona.

VI

Wejść do jaskini i przeszukaj ją, aż do momentu natknięcia się na zielonego potwora, Keechda. Porozmawiaj z nim, ale nie przyznawaj się do tego, że jesteś człowiekiem. Obiecuj dostarczenie nektaru, ale zamiast niego wręcz mu miód. Będziesz musiał zedrzeć aż 9 niebieskich plakatów, aby uruchomić wielką maszynę. Idź do pokoju na południowym-zachodzie i zerwij jeden, następny jest w pomieszczeniu na wschodzie. Aby przejść przez drzwi z uszkodzonym mechanizmem, musisz przytargać ze sobą wiadro do miejsca, gdzie drzwi są otwarte, w ten sposób zostaną przytrzymane. Porozmawiaj z dowódcą znajdującym się niedaleko środkowych drzwi i użyj interkomu na ścianie ponad jego pokojem, zaraz po tym jak Cię wyrzuci za drzwi (odczeka, aż przejdzie do następnego pokoju). Jak tylko uda Ci się umówić na spotkanie, przejdź do kolejnego pokoju i porozmawiaj z dowódcą o przypadku Keechda. Ujrysz wszystkich Keechda, spytaj ich o ich historię i Wielką Maszynę. Wróć znowu do dowódcy,

wcześniej ustalając z nim za pomocą interkomu spotkanie. Teraz pogadaj z nim o modułach. Poczekaj dopóki nie przejdzie do następnego pokoju i dopiero wtedy kontynuuj rozmowę. Wręczy Ci klucz do labiryntu. Cóż, powinieneś tam wejść. Skorzystaj z teleportu znajdującego się na północnym-zachodzie. Weź głowę Keechda i moduł. Wróć przez teleport, po czym skorzystaj z drugiego znajdującego się na południowym-zachodzie. Zabierz druty i ustaw przełączniki na ścianie na: wyłączony, wciśnięty, wciśnięty. Użyj północnego teleportu. Zabierz moduł i przerzuć się wschodnim teleportem. Pchnij tęczą kolumnę w strumień elektryczny. Zbierz moduły, a teraz używając teleportu północno-zachodniego, znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie należy przełączyć dźwignię. Wróć z powrotem, przełącz dźwignię, wejść do północno-wschodniego. Wyłącz przełącznik. Idź do wschodniego przejścia, później do zachodniego, wyłącz przełącznik, przerzuć się z powrotem, wyłącz przełącznik, użyj zachodniego teleportu i zabierz dokumenty (blueprints). Wróć do centralnego pomieszczenia. Odszukaj Keechda, który Cię zaatakował. Porozmawiaj z Keechda i spytaj go, dlaczego to zrobił. Poinformuje Cię, że zgubił gdzieś głowę ojca. Daj mu znaną głowę, a w zamian otrzymasz kryształ. Przejść do dowódcy i porozmawiaj z nim. Ostatni moduł trafi na swoje miejsce. Idź do Wielkiej Maszyny na południowy-wschód i umieść wszystkie moduły w odpowiednie lokacje. Teraz używając posążków Mooka na lewym końcu maszyny, otrzymasz „teleport token”. W ten sposób będziesz mógł naprawić teleport w osadzie Thelyd. Opuść jaskinię.

VII

Czas na zagładę Thelyd, w związku z czym tam się udaj. Na pierwszym poziomie na wschodzie znajdziesz oderwaną rękę, z trzy-

manym kurczowo jabłkiem percepcji. Zabierz je, a ścieżki staną się widzialne. Teraz już możesz podróżować po ścieżkach nie będąc atakowanym. Czerwony dla czerwonej ścieżki, żółty dla żółtej, no i niebieski dla niebieskiej. Zejdź tak, aż na trzeci poziom w dół, gdzie za pomocą „teleportal token” naprawisz jeden z teleportów. W pajęczej kotlinie znajduje się kolejny teleport wymagający naprawy – przeszukaj północno-zachodni róg. Wspinając się po pajęczynach dotrzesz do Królowej, która ucieszy się na Twoje słowa o naprawieniu teleportów. W tym czasie większość mieszkańców Thelyd powinno już „gryźć ziemię”. Czas abyś tam się udał. Na pierwszym poziomie zniszcz zbiornik odżywczy wrzucając do niego trującą kulę. Nie podaruj także czerwonemu diabelstwu. Na drugim poziomie niebieskie diabelstwo i hipnotyczny organ powinno czekać to samo, co czerwonego wcześniej. Na trzecim rozwal żółtego, wszystkie naczynia krwionośne i organ produkujący jaja. Po zakończeniu tej symfonii zniszczenia, czas na przejście przez centrum osady i ostateczne rozprawienie się z królową Thelyd. Gdy już kwiknie na koniec, zabierz się za zjedzenie żółtej masy leżącej tuż koło niej. Zmutujesz, ale bez nerwów, odszukaj jeszcze medal.

Opuść osadę i maszeruj jak najdalej będziesz mógł na zachód, do palca. Strażnikom powiedz, że chcesz służyć królowi. Odpowiedzą Ci, abyś udał się do Cirra po rozkazy. Teraz wróć w góry, tam gdzie była jaskinia Keechda. Idź do jaskini znajdującej się zaraz za schodami prowadzącymi na górę.

VIII

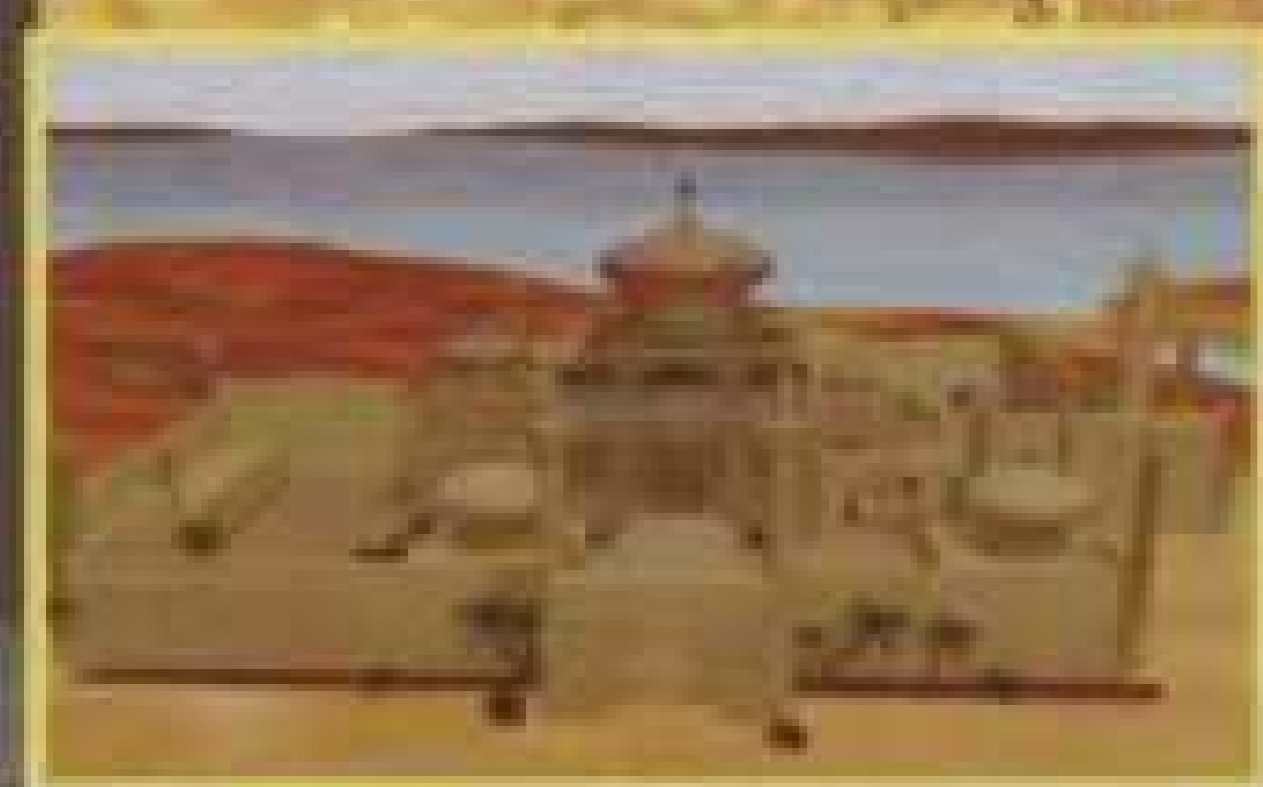
Wejść do wnętrza. Zabij „gościa” w środku i pchnij głaz. Pojawi się most. Napraw teleport. Przejść przez północne drzwi, zabij wszystkich, kontynuuj marsz na wschód, a później znowu na północ. Zabij wszystkich. Porozmawiaj z Keech-

da i obiecuj mu wszystko zniszczyć. Teraz skieruj się na zachód do destylarni i roznieś w pył cały sprzęt. Jak tylko wszystko zostanie zniszczone, wróć do pałacu.

IX

Oznajmij strażnikom, że masz ściśle tajne rozkazy od Cirra, powinni Cię wpuścić. Wybierz gladiatora, pokonaj przeciwnika i w ten sposób będziesz mógł dostać się do pałacowych komnat. Skieruj się na zachód. Jajo w Twoim ramieniu pięknie. Opuść dany obszar zachodnim wyjściem, skieruj się na południe i porozmawiaj kucharzami. Otrzymasz trujące grzybki. Teraz porozmawiaj z człowiekiem znajdującym się na południowym-wschodzie. On Ci wyjawia jak zahipnotyzować robotników. Wejść na górę, do niechających się otworzyć drzwi na północnym-zachodzie i zahipnotyzuj robotnika. Powiedz mu, aby zaniósł strażnikom trujące grzybki. Aby zahipnotyzować musisz pytać: „WHAT, WHAT, HOW, HOW, HOW...”. Teraz przejdź przez tym razem otwarte drzwi i dalej na południe. Zabij króla Mutelid i kontynuuj swoją podróż na południe. Teraz spotkasz prawdziwego króla, za którym podążają do podziemi. Aby nie zostać złapanym w teleportową pułapkę, postępuj następująco: błyszczący kolor nieważne jaki by był, zawsze jest lepszy niż niebłyszczący kolor. Jeżeli oba są lśniące, wtedy jaśniejszy jest właściwszy. Jakkolwiek szanse Twoje są pół na pół, warto więc wcześniej zapisać stan gry. Wysłuchaj Królowej, po czym ją zabij. Pociągnij dźwignię i zabierz skarabeusza. Uciekaj do wejścia do destylarni. Natkniesz się na Królową Uthrax. Zabij wredną jędzę i idź na szczyt góry. Podejść na krok od skrzyni, a ukaze się dźwignia – pociągnij ją i szybko cofnij się do skrzyni. Teraz czas na jazdę na samą górę. Użyj odpowiednio skarabeusza i gra się zakończy szczęśliwie.

EMILUS



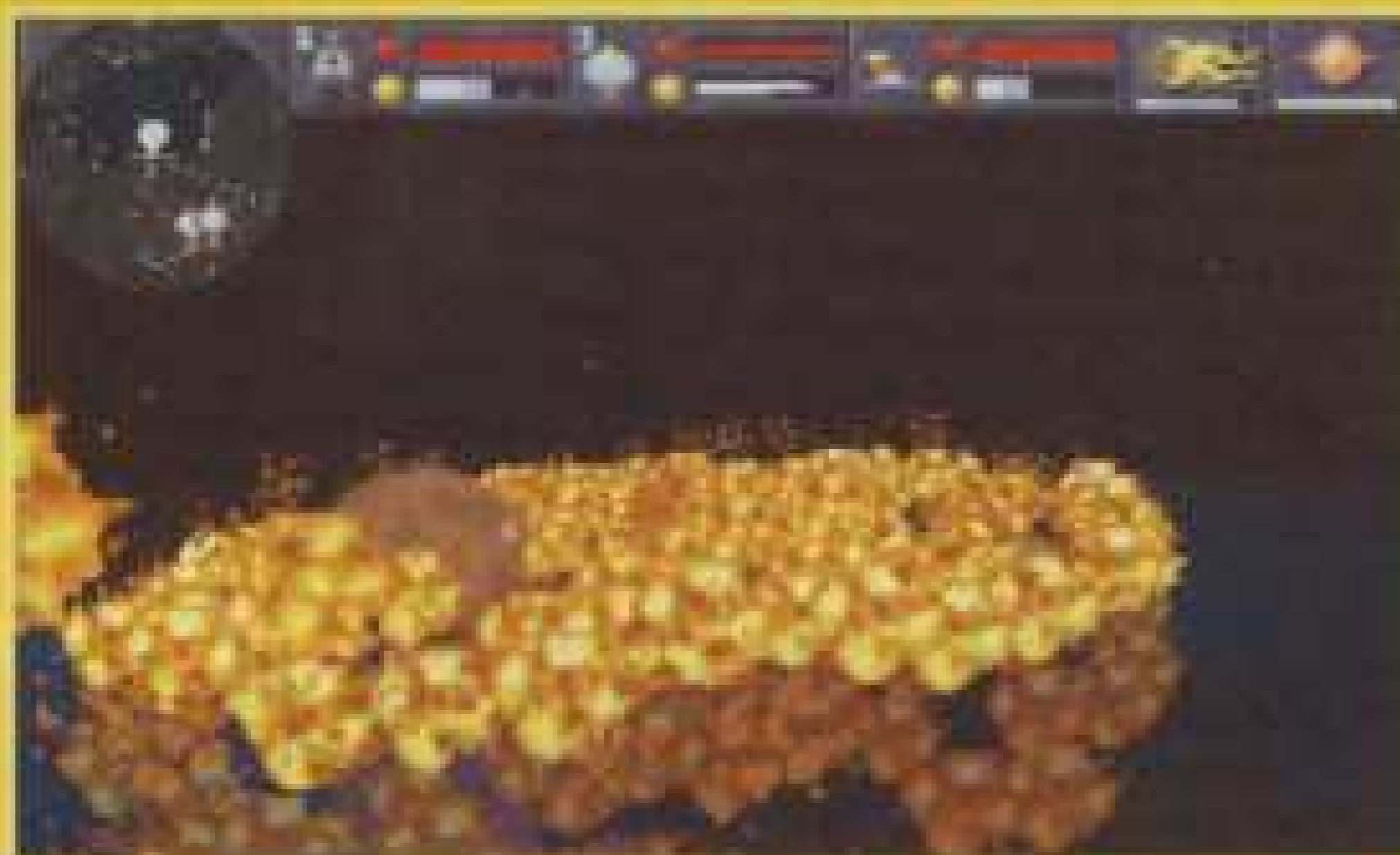
Magic Carpet II

To, że „Magic Carpet” doczeka się kontynuacji było jasne jak słońce od samego początku. Gra przyniosła autorom kokosy w czym swój niemały udział miały ekstatycznie recenzje we wszystkich piśmiech poświęconych grze. Aż dziw bierze, że nie doczekaliśmy jeszcze Dywanu na którąś z konsol.

Idąc za krzyżącym głosem rynku programiści najpierw opracowali zestaw 25 dodatkowych misji, które nazwali „Hidden Worlds”. Były one jednak ekstremalnie trudne, dla przeciętnie zdolnego pilota zupełnie nie do przejścia. Pierwsze wzmianki o drugiej części gry pojawiły się na wiosennym ECTS, a niecałe pół roku później gotowy produkt pojawił się na półkach sklepowych.

Nie ukrywam, że „Magic Carpet” to dla mnie jedna z gier wszechczasów, więc kiedy Haszak niedbale rzucił w moim kierunku kompaktem z drugą jej częścią, przez krótką chwilę miałem ochotę go ucałować (nieszczęście było blisko – Haszak).

Niestety, nie ma wielkich zmian w stosunku do pierwowzoru. Nie można jednak powiedzieć, że obie gry są identyczne. Przede wszystkim zmieniła uległa sceneria. Oprócz zielonych pagórkowatych krajin znanych z pierwszej części i ośnieżonych szczytów występujących w „Ukrytych Światach” możemy teraz przelecieć się nocą lub zaznać przyjemności lotów pod powierzchnią ziemi. Levely „Jaskiniowe” na początku robią zabójcze wrażenie, ale z czasem nudzą i przytłaczają gracza. Nie ma to jak otwarte przestrzenie... Zupełnie inaczej pod tym względem wyglądają misje nocne. Burzowe niebo, wylaniające się z mroku brzegi i demoniczne potwory są tak pięknie, że prawdę mówiąc przed każdą nową misją miałem nadzieję, że będzie się ona rozgrywać po zachodzie słońca. Czysty żywy miód. Programiści zaimplementowali „light sourcing”, który w mroku nad wodą daje po prostu niewiarygodne efekty.



Zupełnej metamorfozie uległa występująca w charakterze przeszkadzaczy trzoda. Oprócz ludzi i os, praktycznie wszystkie potwory zostały wykonane od nowa. Z tych ciekawszych wymienię chociażby zombie kradnące czary, latające bazyliszki, z których po zabiciu wylażą małe robaki atakujące zamek (okropnie!), kilka rodzajów czerwli (pełzające, latające), morskie lewiatany (super) oraz smoki, kamienne głowy, a na końcu hydra, ogromna maskara o kilku głowach, atakująca błyskawicami i ognistymi kulami. Na szczęście hydra pojawia się tylko kilka razy w grze – jej obecność przyprawiła o zawal serca.

Do rozprawienia się ze wspomnianymi jegomościami służą czary, które także przeszły metamorfozę. Obecnie jest ich 26, z czego każdy ma trzy poziomy „mocy”. Wyższy poziom osiągamy (jak w RPG) wraz z rosnącym doświadczeniem. W tym celu należy jak najczęściej danego zaklęcia używać. Co do samej zawartości magicznej księgi, zmiany są niewielkie i nie warto się nad nimi rozwodzić. Jak łatwo się domyślić, trzeci stopień każdego z czarów jest po prostu dewastujący i uzbrojonym węż nie należy bać się nikogo.

Zupełna rewolucja nastąpiła w temacie zadań jakie należy wykonać w poszczególnych misjach. Jak w „Jedynce” wystarczyło napłynąć po brzegi zamek srebrzystymi kulkami, tak obecnie podczas każdego z poziomów narrator tłumaczy graczowi jaki cel stoi przed nim w danym momencie. A może to być np. zniszczenie jakiegoś budynku, zabicie szczególnie złośliwej poczwary, przelot do wskazanego punktu itp. Prawdę mówiąc właśnie to jest największa ze zmian jaką wprowadza druga część gry. Dzięki niej jest motywacja do dalszej gry i nawet na moment nie myśli się o zakończeniu rozgrywki przed pokoraniem Demona. Właśnie... Demona...

Fabula jest bardzo prosta – zły władca podziemi zawiadnął światem i na Twoich barkach, biedny gracz, spoczywa ciężar wygnania go z jego królestwa. Przez dwadzieścia cztery poziomy będziesz po kolei eliminował jego sługi, aż w dwudziestym piątym przyjdzie Ci zmierzyć się z nim oko w oko. Moja walka trwała prawie pół godziny, ale w końcu Czernony Władca stał się wspomnieniem. Wtedy ze środka morza wyrzucił w niebo wulkan plujący dokoła różnokolorową mianą...

MAGIC CARPET 2

ELECTRONIC ARTS BULLFROG 16

PC 4MB CD-ROM 3 MB RAM

1995 - 1996



„Magic Carpet II” to kupa świetnej, dużo lepszej niż w pierwszej części gry zabawy. Jeżeli ktoś jeszcze w tę grę nie grał, niech czuje się przede mną zobligowany do jej kupna. Na pewno nie pożałuje. Drobną przestroga – mimo ulepszenia kodu programu, bez 485-50 nie pojedziesz. Mam nadzieję, że zdążyliście się już do tego przyzwyczaić. Posiadacze GUS-a niech się nie martwią – ich zabawka jest tym razem obsługiwana jak należy.

Poszczególne poziomy są umiarkowanie trudne, nawet te ostatnie dają się bez problemu przejść dzięki starej jak świat technice Save&Restors. Każdy, kto czuje jak mu potłreł wypała dziurę w kieszeni, niech biegnie do sklepu i pozbędzie się ciężaru stu kilkudziesięciu złotych, aby na kilka(nastu) dni bez reszty zatonać w magicznym świecie latających dywanów...

ROOSHKEEN

Jest rok 2196. Całym światem rządzi World Economic Corporation (WEC). Korporacja trzęsie wszystkim, poczynając od polityki, na życiu prywatnym ludzi kończąc. Przeciwno WEC występuje ruch oporu, toczący nierówną walkę. Takie są – mniej więcej – okoliczności, w których wypada Ci zacząć grę.

Zaczynasz ją po stronie ruchu oporu – w kilka godzin po tym, jak zrezygnowałeś z pracy dla korporacji. Byłeś członkiem elitarniej formacji wojskowej, której członkowie nazywani są Silencers – uciszczacze (tłumik nie brzmi tak dobrze, nie sądzicie?) W trakcie jednej z akcji pozwalasz uciec cywilom i nie wybijasz ich do nogi, czego wymagały od Ciebie rozkazy. Poszło Was na tę akcję trzech – zanim zdążyliście wrócić do koszar, zostaliście sam. Bynajmniej nie przez przypadek...

Mniej więcej tyle można się dowiedzieć na początku, ze znakomitego intra, jednego z najlepszych jakie widziałem (prawdę mówiąc oglądałem je kilka razy, żeby wychwycić wszystkie smaczki tego filmiku – i dalej oglądam go z przyjemnością). Od tego momentu nasze zadanie polega na wypełnianiu kolejnych misji – zniszczeniu komputera, zdobyciu danych albo planów, podsłuchaniu ważnej rozmowy, zniszczeniu zbiornika z trującym gazem (nerve gas – założymy, że paralizacyjno-drgawkowy), odbiciu uwiecznionego naukowca pomagającego ruchowi oporu... Za każdym razem misja sprowadza się do wybitcia wszystkiego, co się rusza w niekończącym się (no, trochę przesadzam) labiryncie korytarzy, do którego przetrzuca nas (i z którego później ma nas wyciągnąć) inny członek ruchu oporu, niejaki Włazd – w tłumaczeniu na nasze, hacker przyszłości. Przerzuty w obie strony odbywają się za pośrednictwem teleportów (swoją drogą, za każdym razem trzeba korzystać z teleportu bardzo odległego od miejsca wykonania akcji, za to powrót jest możliwy z teleportu położonego bardzo blisko miejsca, w którym akcję się wykonało; czyżby miało to na celu wyłącznie utrudnienie gry?).

Niemal każdą misję (poza pierwszą i ostatnią) zaczyna się i kończy w jednej z baz ruchu oporu. Na miejscu można podreperować stan zdrowia i podładować ochronne pole siłowe w jakie jest wyposażona zbroja, w której przyszło nam walczyć, można też dokonać zakupów. W barze zawsze znajdzie się ktoś chętny do pogadania, choć lepiej nie liczyć na przyjazne komentarze pod na-

szym adresem – WEC nikt tu specjalnie nie lubi, a już Silencerszy mają szczególnie złą prasę. W dodatku najwyraźniej w bazie pojawił się jakiś szpieg, przekazujący konsorcjum informacje o podejmowanych przez ruch oporu akcjach. Kto nim jest wyjaśni się dopiero na końcu, wcześniej cały czas musimy się liczyć z traktowaniem nas – przynajmniej przez niektórych – jak szmaty.

Zakupy w bazie robi się u Weasela, podejrzanego typka robiącego ciemne interesy z bronią. Skąd on bierze broń i amunicję pozostanie do końca jego tajemnicą, dla nas najważniejsza, że można się u niego zaopatrzyć we wszystko, co może być potrzebne. Trzeba tylko spełniać jeden warunek – dysponować żywą gotówką. I tu pojawia się wreszcie wyjaśnienie tytułu – w trakcie akcji należy wybić (bez skrupułów) do nogi wszystkich, nieważne czy są to cywile czy żołnierze. Każdego trupa należy następnie (bez skrupułów) obszukać, zabierając mu tę nędzną kilkanaście czy kilkadziesiąt kredytów. Ziarnko do ziarnka, a uzbiera się na lepszą giwerę, na baterie do podładowywania pola siłowego, medykamenty do podratowywania zdrowia albo amunicję, bez której trudno powalczyć. Inna sprawa, że wszystkie te dobra daje się również znaleźć w trakcie akcji – część przy zabitych, część w stojących tu i ówdzie skrzyniach.

Teraz będzie garść rad, udzielanych na podstawie moich wielogodzinnych doświadczeń (wszyscy dzwoniący do BBS-u zauważyli moją ponad tygodniową „nieobecność” – tak, tak, grałem cały ten tydzień!)

1. Najlepszym sposobem na wygranie walki jest jej uniknięcie, zwłaszcza, gdy przeciwnikiem ma być któryś z robotów. Roboty uruchamiają się automatycznie, gdy wejdziemy w pole widzenia którejś z kamer wiszących na ścianach, lub przetniemy linię światła fotokomórki (takie małe, z czerwonym czujnikiem). Żeby tego uniknąć wizytę w każdym pomieszczeniu warto zacząć od rozwalenia wszystkich czujek i kamer.

2. Podczas alarmu nie działają wszelkie zamki wymagające specjalnych kluczy lub wstukania kodów cyfrowych. Alarm wyłącza się za pomocą paneli na ścianach (wyglą-

dają, jakby było na nich duże świecące U). Najlepiej w miarę możliwości unikać ogłoszenia alarmu.

3. Większość „iskrzących” elementów otoczenia (ścianki, podłoga w kolorowe kwadraty) daje się wyłączyć – albo trzeba je rozstrzelać, albo zniszczyć stojące gdzieś w pobliżu generatory.

4. Przeszukuj wszystkie panele sterujące i wszystkie komputery. Czasem powoduje to otwarcie pól siłowych, czasem odblokowanie drzwi, czasem pozwoli przejść sterowanie nad któryś z robotów bojowych, czasem dowiesz się jakie są kody bezpieczeństwa do zamków cyfrowych.

5. Po podłożeniu bomby pod zbiornik z gazem trzeba możliwie szybko uciec. Nie wiem, jak to sobie wyobrażali autorzy scenariusza, mi się udało pójść po... krawędziach ścianek działowych. Trzeba dobrze trafić pierwszy krok, inaczej nie udaje się zakreślić.

6. Pod niektórymi polami siłowymi można się przetoczyć, niektóre drzwi zamykane na klucz daje się rozwalić rakietami.

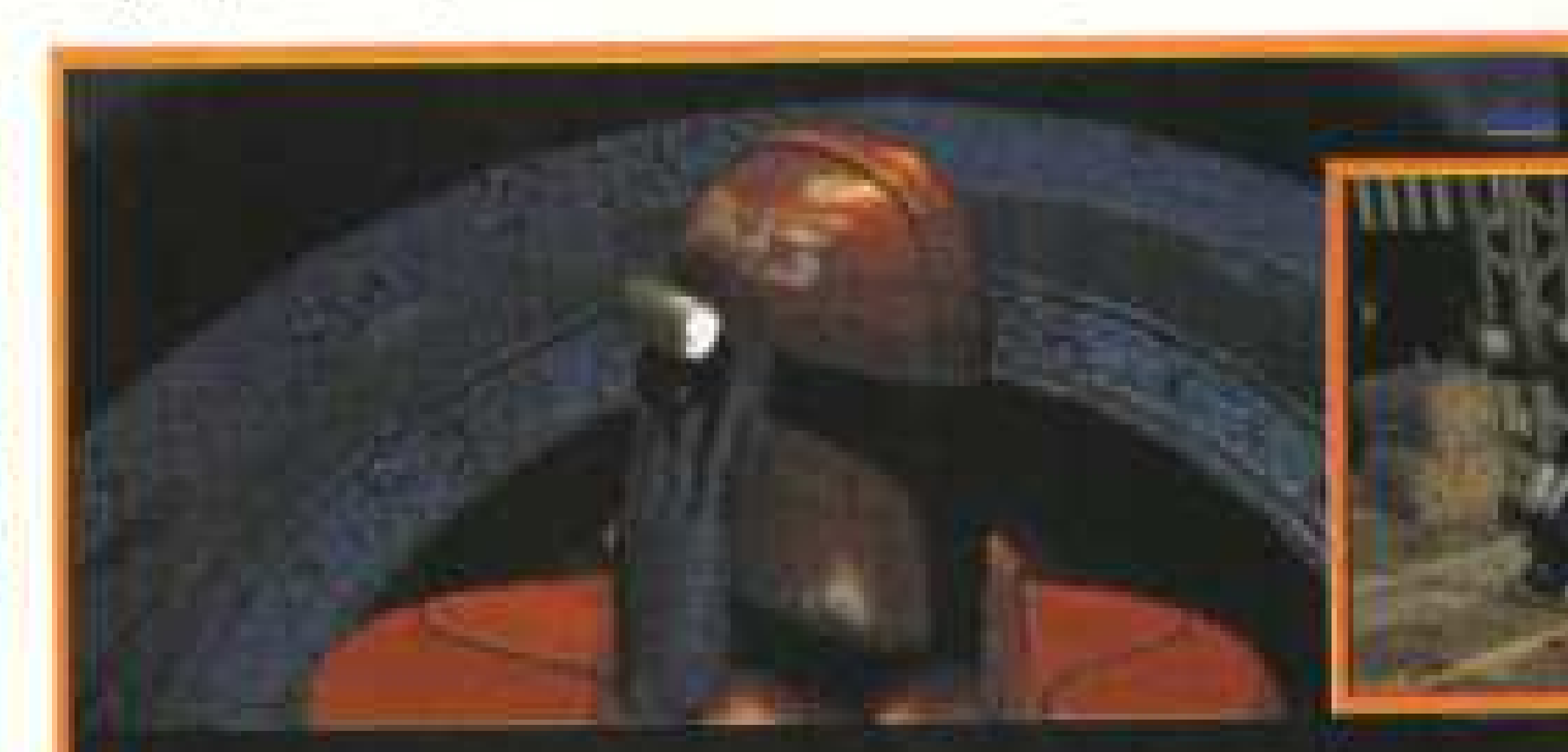
7. Najlepszy zestaw broni (a przynajmniej ten, z którego korzystałem przez większość czasu, z małymi wyjątkami) to wyrzutnia rakiet GL-303 i karabin maszynowy RP-32. Inne splawy czasem też się przydają, ale w większości akcji obywałem się bez nich. Pod-

stawową wadą większości „wynalazków” jest na ogół to, że nie wiadomo kiedy przestaną strzelać.

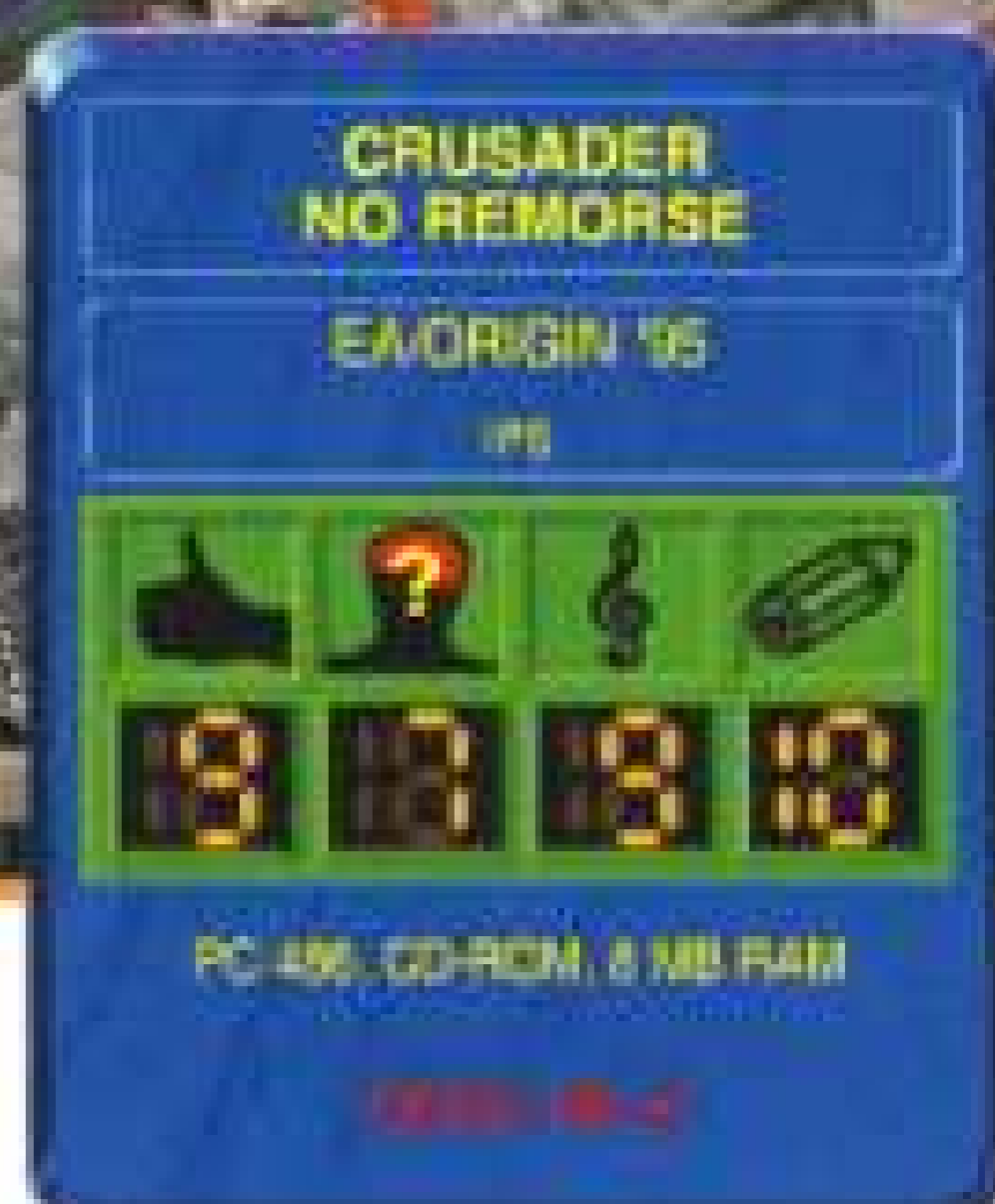
8. O ile się da, zabijaj wszystkich z broni kulowej. Ze spalonych lub „zezartych” zwłok nie wyciągniesz forszy ani żadnych przedmiotów. Czasem można przeciwnika po prostu zgnieść platformą, wystarczy poczekać aż podejdziesz w odpowiednie miejsce.

9. Jak tylko będzie to możliwe, kup u Weasela fusion battery (a może pojawiają się w odwrotnej kolejności?) – wpłyną one na maksymalną moc Twojego pola siłowego. Podczas akcji odbijania naukowca znajdziesz u niego w cełi graviton generator – o ile to przegapiasz, kup później, to również wpłynie na pole siłowe.

10. W sytuacjach, kiedy boisz się, że nie uda Ci się uniknąć uruchomienia robota, ułóż koło jego boks kilka min. Przy odrobinie szczęścia jego pierwszy krok z boks będzie zarazem ostatnim.



I got a bad feeling about this.



Crusader

No

Remorse



To mniej więcej wszystko, co ważne – wprawdzie mógłbym ciągnąć na kilkunastu stronach różne rady jak rozegrać pojedynki w poszczególnych misjach i pomieszczeniach (i na różnych poziomach trudności, bo to też ma niebagatelne znaczenie), ale nie ma to sensu – w końcu Wy też chcecie pograć. Teraz więc trochę o tym, co mi się (nie)podobało.

Grafika i muzyka (w tym efekty dźwiękowe) to mocna strona „Crusadera”. Dopóki się tego nie zobaczy, trudno uwierzyć, że da się tyle wycisnąć z 256 kolorów. Dźwięk może nie robi aż takiego wrażenia (nie takie rzeczy słyszeliśmy), ale i tak jest znakomity – i bardzo pomaga w grze, na przykład ułatwiając wykrycie kamer, których ruch wiąże się z charakterystycznym

brzęczeniem serwowatorów. Niestety, „Crusader” nie obsługuje bezpośrednio GUS-a (być może za pośrednictwem emulacji SB).

Z grafiką wiąże się pewna śmieszna obserwacja. Ci, którzy pamiętają jeszcze spectrumowe gry 3D (technologia „Knight Lore”) pamiętają zapewne również, że kiedy na ekranie znajdowało się wiele ruchomych elementów, gra wyraźnie zwalniała. Z identyczną sytuacją mamy do czynienia w „Crusaderze” – na moim UMC 50 MHz z SVGA LB kiedy wybuchy zaczynały przelewać pół ekranu, albo kiedy pojawiało się duże pole siłowe i kilku chodzących przeciwników, gra zamieniała się w slideshow, zjeżdżając do kilku klatek na sekundę.

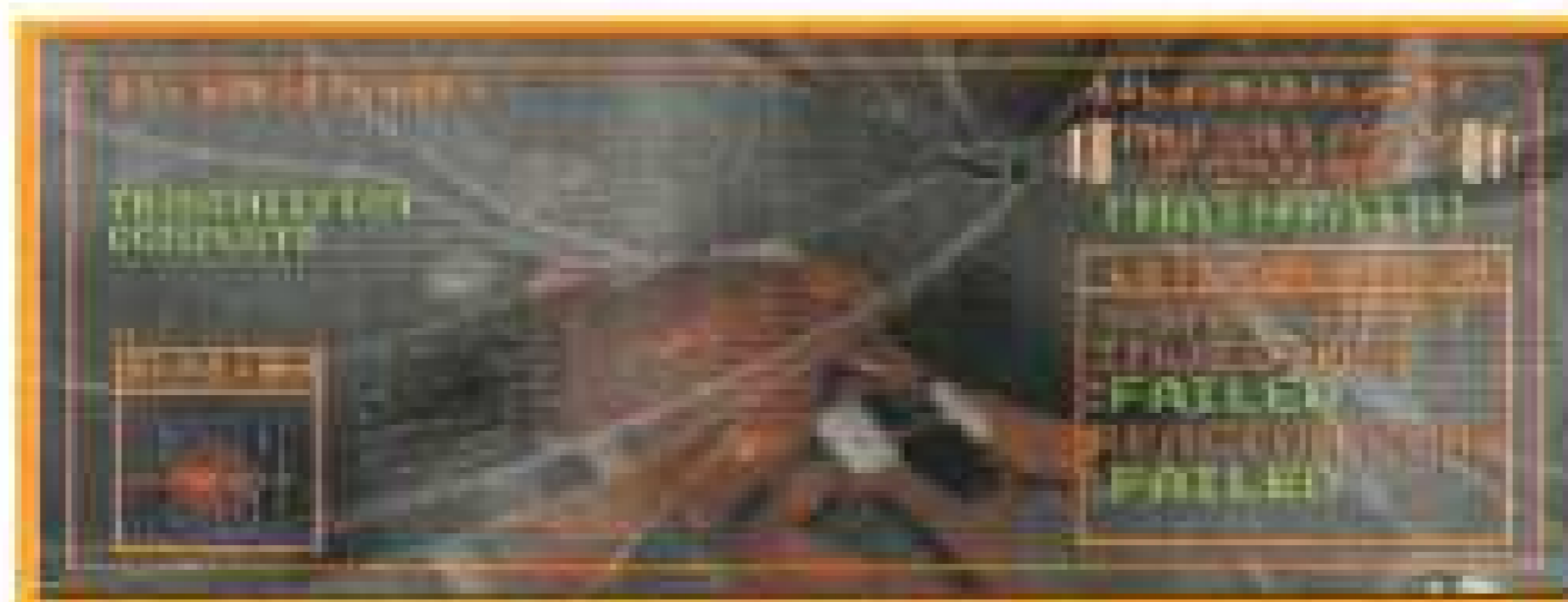
Prędkość i wymagania pamięciowe gry to osobny temat. Mój UMC był na ogół wystarczający, poza momentami, kiedy na ekranie robiło się gęsto. Wtedy, niestety, gra zaczyna-

ła odmawiać posłuszeństwa i nie reagowała na klawiaturę, co zwykle kończyło się bardzo szybkim zejściem śmiertelnym. Z kolei 8 megabajtów na jednym komputerze wystarczyły w zupełności (gra twierdzi, że potrzebuje 6,8 megabajta), na drugim, niestety, nie i został utworzony plik wymiany, czyli pamięć wirtualna. Plik był tworzony przez kilka minut, zajął kilkanaście megabajtów, po czym gra przestała się uruchamiać, bo zabrakło jej... następnych kilkunastu megabajtów na dysku. Dało się to ominąć kasując ten nieszczęsny plik, ale wygoda (i konieczność czekania przy każdym uruchamianiu gry) żadna.

Najbardziej drażniącym elementem w samej grze była dla mnie głupota przeciwników – czasem stojących i czekających aż się do nich strzeli, kiedy indziej kręcących się bez sensu po pomieszczeniu, jeszcze kiedy indziej strzelających do mnie przez ścianę, mimo że nie mieli prawa wiedzieć jeszcze o mojej obecności. Coś tam w algorytmach ich postępowania szwankowało. Zresztą, co tu dużo pisać – większość algorytmów występujących w grze jest żywcem przeniesiona z „Ultimy”, do tego stopnia, że kiedy usiłowałem trafić w drzwi Silencerem, co chwila przypominał mi się zacinający się na zakrętkach Avatar. Niestety, przeniesienie algorytmów (a zapewne i dużej części kodu gry) nie wiązało się z usunięciem starych błędów, rażących coraz bardziej w miarę upływu czasu.

Cóż więcej mogę napisać, żeby nie zepsuć Wam zabawy? Może jeszcze jedna rada – pod koniec gry nie liczcie na możliwość dokonania zakupów w bazie. Kiedy zostanie ona zniszczona, trzeba wykonać jeszcze trzy misje (o ile dobrze liczę), między którymi nie ma najmniejszych nawet przerw, poza krótkimi filmami. Można liczyć wyłącznie na sprzęt, który ma się przy sobie i który uda się znaleźć. Całe szczęście, że trupów na pewno nie będzie brakować!

Borek



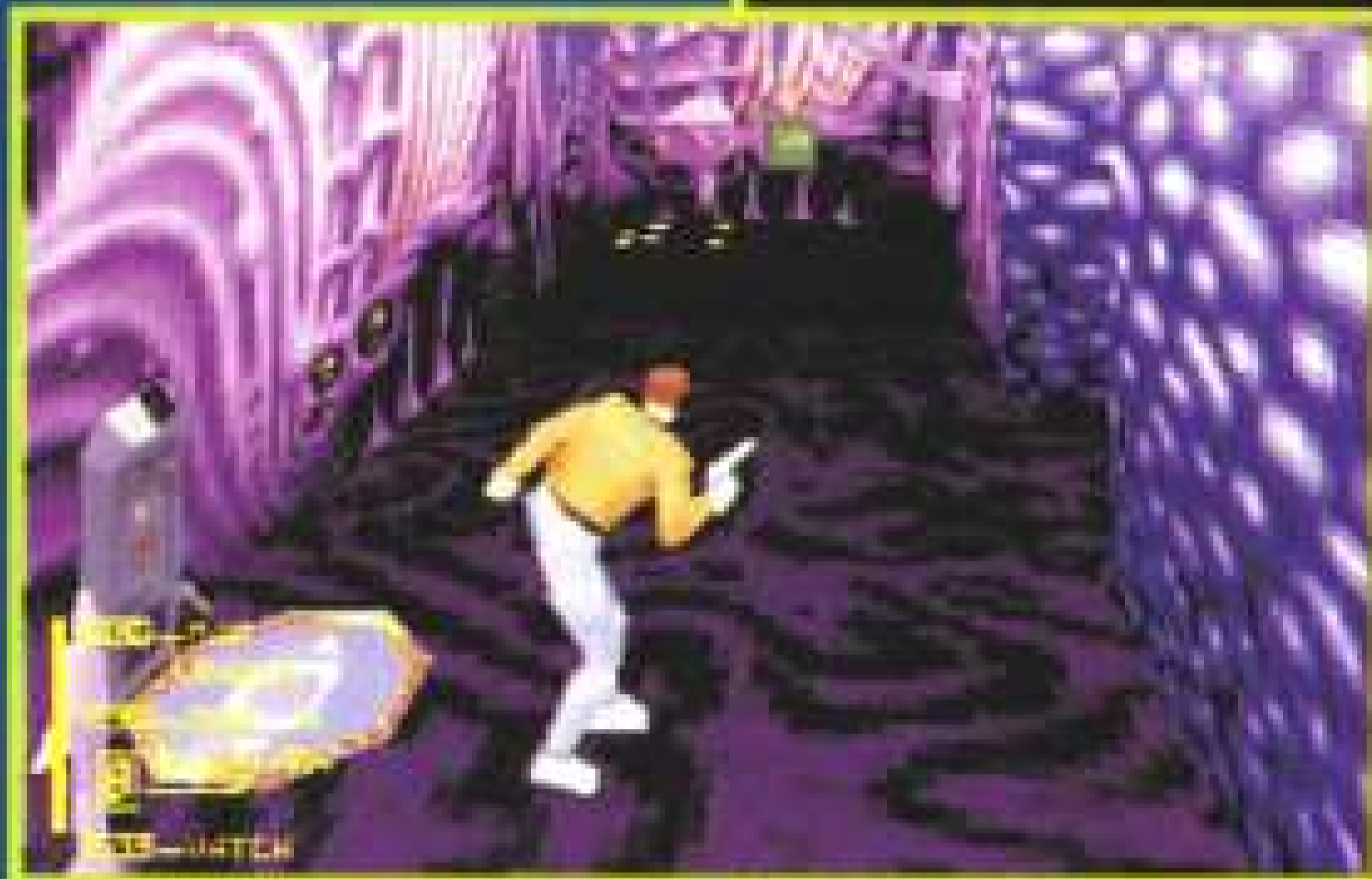
Fade

„Another World” (lub „Out Of This World”, jak wolą Amerykanie) to gra już kultowa. Skromna produkcja, mieszcząca się na jednej dyskietce, zawojowała cały świat. Do dziś pamiętam ból wytrzeszczonych oczu, kiedy oglądałem Intro u kumpla na Amidze 500. To naprawdę było niezemskie.

Eric Chai, autor gry, mimo ogromnego (jak na tamte zamierzchłe czasy oczywiście) sukcesu nie zdecydował się uczestniczyć w projekcie „Flashback”, mającym być kontynuacją wspomnianego przeboju. Chyba dobrze zrobił, bo za sprawą nowego animatora przedsięwzięcia – Paula Cuisot, sequel nabrał zdecydowanie bardziej „platformówkowego” charakteru, brakowało mu tajemniczej atmosfery i bardziej rozbudowanego wątku przygodowego. Mimo to nadal sprzedawał się dobrze.

Chai w tym czasie zmienił wydawcę na Virgin (pracodawcą także i drogi obu panów definitywnie się rozeszły. Kto na tym ucierpl pokazuje „Heart Of Darkness”, mająca się ukazać w okresie świątecznym. Ludzie z Delphine Software nie próżnowali bynajmniej, a owocem ich pracy jest opisywana dzisiaj gra – „Fade To Black” (w skrócie FADE) **O CO BIEGA?**

Tym razem już oficjalnie, z namaszczeniem, FADE jest reklamowana jako kolejna część „Flashbacka”. W roli głównej występuje znajomek Konrada, ze swoim nieśmiertelnym pistoletem w dłoni. Jak się okazuje, opuścił on planetę Morphów w kapsule, pogrążony na wieki w krlogenicznym śnie. Długo dryfował w niezmiernych otchłaniach kosmosu, aż wreszcie natknął się na niego obcy statek. I tutaj największa niespodzianka – Konrada ZNOWU przechwycili Morphowie! Taki rozwój akcji zakrawa na historię rodem z kolejnych części „Wing Commandera” (ta jego nie kończąca się wojna z Kilrathi). Jak nieludnie się domyśleć, Morphowie nie paląc gorącymi uczuciami do Konrada postanawiają umieścić go w ogromnym więzieniu New Alcatraz na jednym z księżyców. Zupełnie nieoczekiwanie nadchodzi kras jego niedoli – ze swojej celi ucieka jeden z więźniów i dowiedziawszy się o istnieniu naszego herosa postanawia z bliżej niewyjaśnionych powodów zabrać go ze sobą na prom, którym oboj opuszczają Alcatraz ścigani przez hordy wrogich TIE Fighter... sorry, myśliwców. Wy-



bawcą okazał się John, nie znany nikomu człowiek (?). W tym momencie poznajemy główną część fabuły.

Podczas błogiego snu Konrada, Morphowie zdobyli układ słoneczny i zapanowali nad rasą ludzką. Zadaniem Twoim, Johna i liderki Ziemskiego Ruchu Oporu będzie wyzwolenie ludzkości z jarzma narzuconego przez nieprzyjaciela. Pestka. Robiło się to już tyle razy...

ZNOWU PLATFORMÓWKA?

Świat FADE jest kompletnie inny od tego znanego z „Flashbacka”. Tym razem mamy do czynienia z trzecim wymiarem. Konrad biega głównie po korytarzach baz, więzień, ewentualnie statków kosmicznych. Kamera umieszczona jest tuż za jego głową i wykonuje przedziwne ewolucje w momentach zmiany kierunku poruszania się bohatera. Trzeba jednak przyznać, że całość odbywa się bardzo płynnie i, co najważniejsze, daje doskonałe efekty w postaci pełnej kontroli przestrzeni otaczającej postać. Generalnie poruszamy się w dwóch trybach – biegu/chodu i strzelania. Bieg, jak sama nazwa wskazuje służy do przemieszczania się w obrębie levelu. Kiedy w tej fazie natkniemy któregoś z Morphów należy nacisnąć ALT, a Konrad przykucnie mierząc przed siebie z pistoletem. W ten sposób wykarlicza się większość zawodników przeciwej drużyny.

Na uwagę zasługuje techniczna strona gry – wszystkie postaci zbudowane są z wieloboków, co czyni je w pełni trójwymiarowymi. Postać Konrada jest dodatkowo cieniowana algorytmem Gourauda przez co



nabiera nieco krągłości i wydaje się bardziej ludzka. Poruszanie się bohatera zostało zrealizowane w sposób wręcz perfekcyjny, coś takiego widziałem tylko w „Bioforge”. Autorzy chwalią się zastosowaniem nowego systemu z czujnikami podczuwieni w miejsce przestarzałego ich zdaniem rotoscopingu wykorzystanego we „Flashbacku”. Efekt jest doskonały.

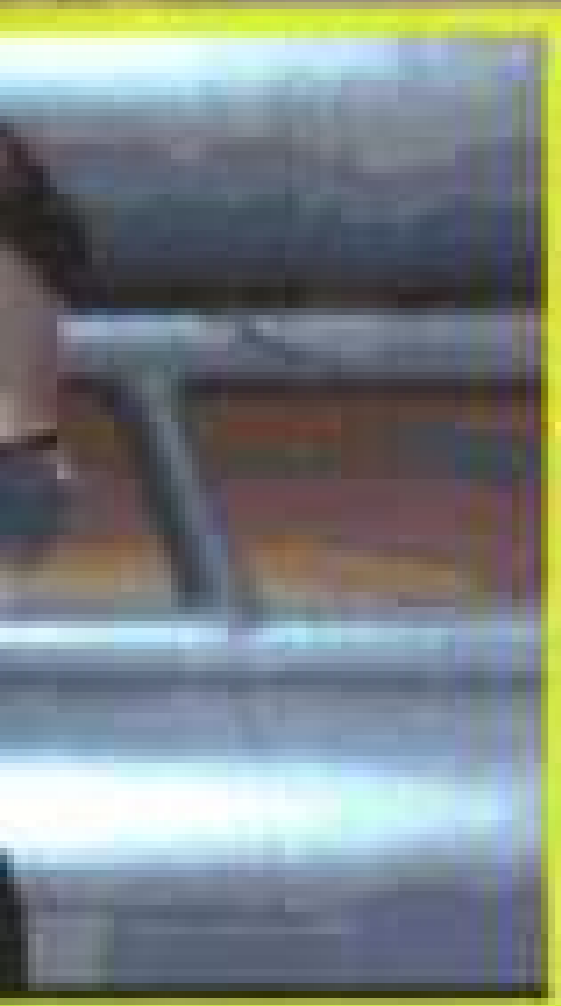
Niestety, engine FADE pod jednym względem zawodzi i to bardzo. Otóż wszystkie ściany łączą się ze sobą pod kątem będącym wielokrotnością 90 stopni. Mówiąc krótko jest po prostu kwadratowo. Bez bicia przyznam, że na mnie wpływa to destrukcyjnie – po prostu dwa razy bardziej czuć „sztuczność” wygenerowanego świata. Całe szczęście, że akcja gry jest na tyle zajmująca, by nawet przez moment nie mieć czasu na rozmyślanie o programistycznym kunszcie Francuzów. Warto jeszcze wspomnieć o podłogach i sufitach – wszystkie znajdują się na tym samym poziomie. Smutne. Nie można z kolei zapomnieć o pozytyw-

nych stronach – pojawiły się szyby, przezroczyste promienie laserowe, nawet smugi światła w poziomie z basenem.

W trakcie rozgrywki, czasem pomiędzy poziomami, a czasem w trakcie (po dokonaniu którejś z kluczowych dla rozwoju akcji czynności) wyświetlane są świetnej jakości renderowane „filmy”. Zapychają one kompakt do ostatniego bajtu, ale



to Black



stanowią absolutnie integralną część gry – nie są to zwykłe przerywniki. To właśnie z nich gracz dowiadyuje się, co się tak naprawdę dzieje w grze. Oprócz tego dostarczają jakże potrzebnej motywacji do skończenia kolejnego poziomu...

KILL! KILL!!!

Przechwinków do wykończenia jest dość wielu i na szczęście różnią się wyraźnie między

sobą. Na dole drabiny znajdują się zwykli Morphowie wyposażeni w potwornie wolne karabiny heat-seek. Tych wykańcza się łatwo. Dalej mamy kilka odmian tej klasy różniących się wyglądem i uzbrojeniem (szybkostrzelnne karabiny). Przeróżający jest Attack Morph (or something), który kiedy dojrzy Konrada biegnie w jego kierunku przy akompaniamencie mrożącej krew w żyłach, szybkiej muzyki. Po zabicu kilku z nich można przywyknąć, ale kiedy wyskoczył na mnie po raz pierwszy, z wrażenia nie mogłem trafić palcami w klawisze! Bardzo smutna niespodzianka czeka Cię ze strony wybawcy Johna – okazuje się on być Morphem! Co gorsza, jest mutantem-predatorem. Nie mają się go żadne z posiadanych przez Ciebie kul...

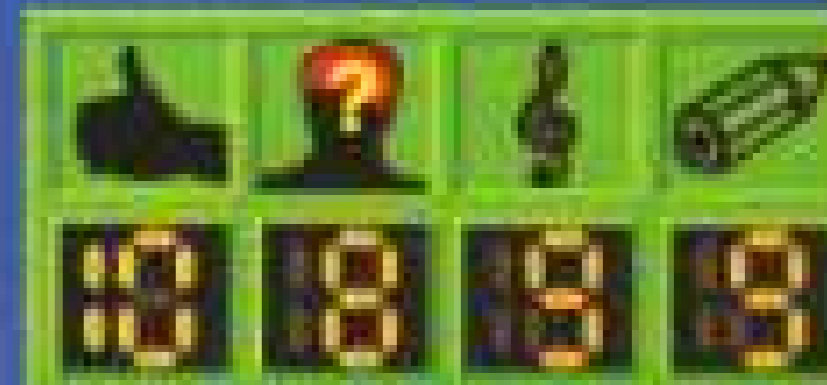
A'propos kul – jedyną bronią Konrada jest pistolet. Na szczęście można go załadować różnymi rodzajami amunicji, od Normal Bullets do Advanced Plasma Bullets, które niszczą wszystko w co trafią (oprócz wspomnianego Johna). Różnica między nimi jest podstawowa – Normal masz nieskończenie wiele, a Plasmy tylko trochę, więc podstawowym środkiem zaradczym powinny stać się Exploding Bullets, które mają dwukrotnie większą siłę rażenia niż Normal, a przy okazji też nigdy się nie kończą. Do dyspozycji są również miny, które okazują się bardzo przydatne przy wykańczaniu Morphów stojących za winkiem.

Oprócz broni występuje w grze kilka innych urządzeń, z których zdecydowanie najważniejsze są skanery, a w szczególności Field Scanner. Nie zapomnijcie o nim. Podobnie jak we „Flashbacku” można naładować swoją energię w stojących gdzieś przy drodze automatach-ladownikach.

FADE TO BLACK

EADLPHINE SOFTWARE '85

ITS



PC 486-DX40, 8 MB RAM, CD-ROM

00000-1000000000

Autorzy postanowili urozmaicić rozgrywkę przez umieszczenie w grze wielu zagadek logicznych i chwala im za to. FADE stała się dzięki temu grą z akcentem przygodowym, podobnie jak jej poprzedniczki. Miłą niespodzianką jest też poziom, w którym gracz steruje małym stateczkiem Konrada, latającym w ciasnych korytarzach kosmicznej bazy Morphów.

SYNDROM PENTIUM

Mam nadzieję, że już wszyscy pogodziliście się z faktem konieczności posiadania Pentium w celu doznania niczym nie zakłóconych wrażeń podczas grania. Podobnie jest z FADE. W trybach niskiej rozdzielczości (320x240 i 320x200) można od błędy grać nawet na DX-50. Jeżeli jednak skusił was rozdzielczość 640x400, zaopatrzcie się w Pentium 100, bo bez tego ani rusz. Trzeba jednak obiektywnie przyznać, że na sprzęcie typu 486DX2-80 i 8 MB RAM gra chodzi całkiem przyzwoicie, a co najważniejsze, nawet w niskiej rozdzielczości prezentuje się doskonale. W końcu „Flashback” i „Another World” też świetnie wyglądały w VGA.

Niestety to, co zrobiono z instrukcją do gry, woła o pomstę do nieba. W praktyce z podanych klawiszy prawie połowa nie ma żadnej funkcji! Trzeba własnoręcznie przeszukiwać klawiaturę w poszukiwaniu tych właściwych. Psuje to zabawę, ale na szczęście tylko na początku. Ogólnie rzecz biorąc sterowanie Konradem jest dość skomplikowane i przyzwyczajenie się do używania wielu klawiszy zajmuje chwilę czasu. Później z kolei wydaje się być jedynym słusznym rozwiązaniem.

Dla właścicieli GUS-ów dobra wiadomość – Wasza karta jest obsługiwana bez najmniejszych problemów.

Podsumowując – ja, RooS, uznałem FADE za jedną z najciekawszych produkcji tego roku. Jeżeli tylko macie jeszcze czas na napisanie listu do Św. Mikołaja, łapcie za długopisy i bez ociągania skrobcie. Czeka was wiele godzin świetnej zabawy w czasie Świąt, czego życzę Wam

Faded ROOSHKEEN



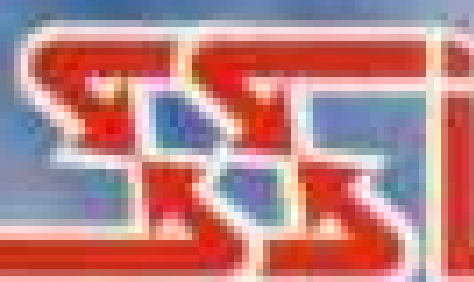
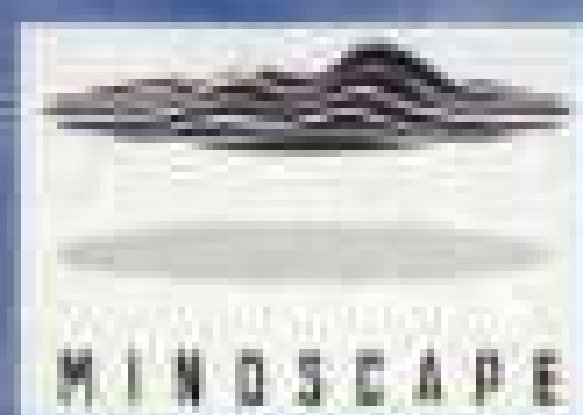
SU-27 FLANKER



ЛИАТОЖИ КВОЧУП

*Najlepszy rosyjski oblatywacz.
Precyzja modelu i autentyczność
pola walki szokują.
Usiądź za sterami Su-27.*

**NOWA JAKOŚĆ PRODUKTU
MULTIMEDIALNEGO**



Digital Multimedia Group



WŁAŚCICIELEM I DZIAŁALNOŚCIĄ PRACUJĄCYM W DZIEDZINIE GRY I MULTIMEDIA

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to
co
najlepsze

Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1942 Pacific Air War	MicroProse	386	66,16 zł
Armored Fat	NovoLogic	386	80,52 zł
Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł
BC Racers	Core Design	386	50,88 zł
Big Red Adventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł
Bureau 13	Gametek	386	66,40 zł
Butz Adrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	66,40 zł
Comanche	NovoLogic	386	61,50 zł
Christmas Lemmings 94/95	Paygrove	AT	67,10 zł
Cuckoo Zoo/PL	Electronic Arts	386	67,10 zł
Desert Strike	Gametek	386, 1 MB	61,00 zł
Dracula	Paygrove	AT	18,30 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł
F-15 Strike Eagle II	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł
Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Fight Of Amazon Queen	Ringside	386	75,84 zł
Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,80 zł
Gully	Paygrove	386	66,40 zł
Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł
Hammer/PL	Core Design	386	47,58 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł
Head Gunz	Paygrove	386, 1 MB	36,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,80 zł
IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł
Innocent	Paygrove	AT	46,36 zł
Ishtar 2	Silmaril	386	39,54 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	66,40 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł
Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł
King's Table	Gametek	386	66,00 zł
Kik & Play	Express	386	66,40 zł
Lamborghini	Titus	386	40,28 zł
Lords of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	66,40 zł
Leisure Suit Larry VI	Siem	386, 16 HDD	73,20 zł
Libi Dvlt	Gametek	386	66,54 zł
Manchester United PLC	Krisalis	386	36,80 zł
Metal Mutant	Silmaril	386	24,40 zł
Mental Kombat 2	Accolade	386	140,30 zł
New World of Lemmings	Paygrove	386	65,40 zł
Nomad	Gametek	386	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
Płoczkow 1939	SPS-CA	386, 2 MB	56,73 zł
Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	66,54 zł
Retribution	Gametek	386	67,80 zł
Return of the Phantom	MicroProse	AT, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł
Robinson's Requiem	Silmaril	386	58,58 zł
Sabro Team	Krisalis	386	47,58 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16 HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Starblade	Silmaril	386	24,40 zł
Storm Master	Stardis	386	30,60 zł
Subwar 2000/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	60,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	66,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	MicroProse	386, 2 MB, VGA/VGA	67,00 zł
Tanagers	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tomasz	Gametek	386	63,58 zł
TPX	Ocean	386	115,30 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 16 HDD	79,30 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	386, 2 MB	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB	73,20 zł
Universe	Core Design	386	58,58 zł
Utopia	Gametek	386, 2 MB	30,50 zł
Wing Commander Amade	Origin	386	67,10 zł
Wolfpack	NovoLogic	AT	50,02 zł
Zoo/PL	Gametek	386	36,80 zł
Zoo 2	Gametek	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	66,40 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Apollis	Team 17	32,84 zł
Assassin	Team 17	32,84 zł
Avante Post	Team 17	36,40 zł
Alan Smithee	Team 17	41,48 zł
ATP	Team 17	64,16 zł
Alan Smithee: The Assassins	Team 17	66,20 zł
Body Shivers/Superstargate/Claw	Team 17	66,20 zł
Body Shivers	Team 17	32,84 zł
CodeName	Team 17	32,84 zł
Copacabana	Kyros	19,52 zł
Dead Core	ICE	26,80 zł
Demals	Paygrove	36,80 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Five Force	ICE	26,80 zł
Fury of the Furries	Midway	66,20 zł
Head Gunz	Paygrove	46,36 zł
Humans 2	Gametek	36,80 zł
Invasion	Paygrove	32,84 zł
K-240	Gametek	61,00 zł
King's Table	Gametek	66,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lord of Lore	Virgin	66,40 zł
Mr. Tandy	Avant	36,76 zł
Overlord	Team 17	36,80 zł
Star Marks	Acid Software	46,14 zł
Syndicate	Bullfrog	66,54 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Warrior Elite	Avant	17,60 zł
Wolfpack	ICE	26,80 zł
Walls	Play	26,80 zł
Yarnick	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gametek	30,50 zł
Dr. Johnson, Strong	Ego	36,80 zł
Zoo/PL	Gametek	36,80 zł
Zoo 2	Gametek	46,36 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł
Quarantine	Acid	36,40 zł
New World of Lemmings	Paygrove	65,40 zł
Oliver	Play	36,80 zł
David	Midway	32,84 zł
Proball	Acid	36,40 zł
Super Submarine	Acid	47,58 zł
Super Starblast	Team 17	61,00 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tomasz	Digital Integ.	66,48 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

Tytuł gry:	Producent:	Cena:
Cabela's Big Game	MicroProse	34,40 zł
Cabela's Big Game	Siem	34,40 zł
Circle for a Circle	Dejima Soft	34,40 zł
Secret State	Electronic Arts	34,40 zł
Savage Master	Paygrove	18,30 zł
F-14	MicroProse	18,30 zł
Patriot Wars	Dejima Soft	24,40 zł
Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
King's Quest I	Siem	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valor	US Gold	34,40 zł
Lords of Lore	Accolade	18,30 zł
Manhattan 2	Siem	24,40 zł
Meltdown II	MicroProse	24,40 zł
Operation Death	Dejima Soft	24,40 zł
Ruby Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Road Rush	Electronic Arts	18,30 zł
Shadows	Siem	18,30 zł
Space Quest I	Siem	30,50 zł
Wing Commander	Origin	18,30 zł

Kupon znajduje się na stronie 26.

Opisane do urządzeń stosowanych w kolumnie wymagań:
 AT - 10 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, wymaga na dysku twardej: 386 - 386DX, 4 MB RAM, VGA, wymaga na
 dysku twardej: 486 - 486DX 40 MB.
 4 MB RAM, VGA, wymaga na dysku twardej, karta dźwiękowa i Wzrost/Tabl, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie
 (można go zamówić telefonicznie).

¡Salud! los muchachos y las muchachas. To ja Wasza całkiem nowa odpałowa señorita Clara. Tak się jakoś złożyło, że będę teraz odpisywać na listy (przynajmniej przez jakiś czas), bo Sir Haszak jest przeciążony, przemęczony i przepięty – słowem nie ma siły, by odpowiadać na Wasze listy, choć z pewnością była to dla niego przyjemność. Teraz został jednak skierowany na inny, równie odpowiedzialny odcinek walki ideologicznej o poprawę wizerunku gier i graczy. Liczę, że zachowacie dla mnie choć tyle sympatii, ile mieliście dla Sir Haszaka.

ADRES GIELDY

Interesuje mnie gra „Giełda światowa”. Owszem świetna gra, opisana w (...) TS. Nie ma nigdzie ceny tej gry oraz miejsca, gdzie można ją dostać.

Andrzej Adamowicz

Gry można kupić w firmie Twin Spark Soft, ul. Cystersów 16, 31-553 Kraków, tel. (012) 11 10 33 w. 540.

APEL DO MAMY

Zaaapelujcie do mojej mamy, która uważa, że wszelkie zło to komputer i gry – przecież to nieprawda! Stachu

Droga mamo Stachu! To wcale nie prawda, że komputery i gry to jedynie zło. Zajmując się grami można się nauczyć logicznego myślenia, a czasem nawet podszkolić język obcy, nabrać obycia w posługiwaniu się komputerem, które może być potrzebne w pracy. A zamiast z komputerowymi grami lepiej chyba walczyć z rasizmem, nietolerancją, terroryzmem i innymi rzeczami naprawdę z złymi.

DUCHA WYZIONAŁ?

Co się stało z Duchem Serchi po zakończeniu trylogii „Płwem i mieczem”?

Termos

Mogłabym napisać, że to samo co Henryk Sienkiewicz – umarł. Dobra odpowiedź, tyle że nie prawdziwa. Duch Serchi tylko dla Was na moment wynurzył się z baśniowego świata RPG, a po daniu Wam odrobiny radości wrócił do niego. Choć może było odwrotnie i to świat stworzony w naszym piśmie był bardziej baśniowy od tego, w którym teraz żyje?

FALSZYWKA?

Ostatnio kupiłem sobie osławioną konsolę SNES (tak mnie zapewnił sprzedawca). I nic by się nie stało, gdyby nie moja ciekawość. Otóż wysłałem do pewnej firmy list z prośbą o przysłanie katalogu

gier na tę konsolę, i co się stało oprócz wykazu gier i ich cen. Przystali mi też ofertę kupna SNES, która w tej firmie kosztuje wraz z podatkiem VAT 460,00 nowych złotych. Ja za swoją konsolę zapłaciłem 135,00 nowych złotych. Poradźcie mi, czy nie zostałem nabity w butelkę i czy mój SNES to naprawdę SNES.

Artur Kubisz

Z opisu, który podałeś w dalszej części listu wynika, że zostałeś. Według oględzin Bromby, który już nie jedno Nintendo widział, na każdym egzemplarzu jest wyraźny napis SNES lub Nintendo lub jeden i drugi. Zakupiony sprzęt jest podróbką (jak zauważyłeś tanią) i może nie być w pełni zgodny ze standardem. Jeśli sprzedawca sprzedał Ci konsolę jako SNES-a, masz prawo ją zwrócić w ramach rękojmi za wady – Ty kupowałeś co innego, on Ci sprzedał co innego. Wnien Ci wtedy zwrócić pieniądze lub po dopłacie z Twojej strony sprzedać prawdziwego SNES-a.

GDZIE MOŻNA KUPIĆ?

Proszę o podanie dystrybutora gry „Street Fighter II”, której opis zamieszczono w TOP SECRET 5/1995.

Krzysztof Lipiński

Z tego co nam wiadomo grę sprzedaje IPS Computer Group ul. Okrężna 3, tel. (022) 642 27 66, 642 27 68.

GRA W KARTY

Wkrótce dostanę komputer, lecz nie wiem jaką kupić kartę dźwiękową: soundblasterka czy graviska maxa?

Rumun

Nie znam się na sprzęcie, ale redakcyjni eksperci orzekli, że za SoundBlasterem przemawia ustalony standard, przeciw – kiepskie brzmienie nawet AWE 32 z wavetable i cena wyższa niż Gravis MAX-a. Gravis MAX ma znakomite brzmienie dźwięków z wavetable i dość niska, cenę, ale kłopoty z emulacją SB (np. płyty główne VIA nie pozwalają na prawidłowe działanie programu SBOS), w grach nie obsługujących Gravis-a. Niezliczone patche do gier też nie ułatwiają życia. W redakcji przychylają się jednak do Gravis-a MAX-a, ale wybór należy do Ciebie.

GRUNT TO MARKA

Jestem zainteresowany kupnem komputera IBM PC i mam kłopot z wybraniem typu. Chodzi mi o IBM PC, na którym będę mógł grać i uczyć się (po prostu do użytku domowego).

Michał

Listy

Zaczęłeś ostro. Mnie do użytku domowego wystarczy zwykły składak PC. O IBM-ie, Hewlett Packardzie czy Compaqu nie marzę – nie ten przedział cenowy! Ale skoro się upierasz, podpowiem Ci tylko konfigurację – jeśli chcesz się uczyć wystarczy 486 DX2/66, 4 MB RAM, CD-ROM, 950 HDD, SVGA 1 MB PCI, monitor kolor. Jeśli poważnie myślisz o graniu i nie chcesz za miesiąc zmieniać komputera proponuję Ci zmienić procesor na minimum Pentium 75 i 8 MB RAM.

HISTORIE

NIEPRAWDOPODOBNE

Ludzie! Dlaczego Kopalny to Kopalny? Co on wszystkim w redakcji ogródki czy d... przekopał?

Jaco

Kopalny jako wybryk natury jest brakującym ogniwem w teorii Darwina w łańcuchu ewolucji między plazmami a obleńcami. Jest gatunkiem starszym niż najstarsze produkcje na ZX 81. Gdyby nie to, że jeszcze chodzi po ziemi, byłby wdzięcznym obiektem prac archeologów (mamy nadzieję, że prędzej czy później do tego dojdzie). I stąd Kopalny.

MORTAL NA AMIGĘ

Chciałbym sprostować błąd w Waszej odpowiedzi udzielonej w T.S. 43 na pytanie o możliwość kupna w Polsce oryginalnej gry „Mortal Kombat 2” na Amigę. Grę tę sprzedaje firma Mirage za cenę 99 zł. Nie ma tej gry we wcześniejszych katalogach tej firmy, ponieważ jest sprzedawana od około 3 tygodni.

Mr. Cleo

Czujemy się sprostowani.

NIEMIEJĘTNY STWÓRCA

Próbowałem stworzyć własną drużynę w grze „Sensible Soccer”. Znalazłem ją gdzieś pod łóżkiem. Próbowałem już wszystkiego i nic.

Ser(k/h)jator

Gdybym chciała Cię rozdrażnić, napisałabym, że powinieneś zająć się do instrukcji obsługi. Ponieważ jednak mam litościwe serce (nie dla wszystkich), napiszę wprost – w „Sensible Soccer” nie można stworzyć drużyny, tylko zmodyfikować już istniejące przez

zmianę nazwisk zawodników, ich strojów, trenera.

NOMENKLATURA

Wyjaśnijcie (...), co to znaczy TRAINER i SOLUTION.

Mateusz Mikołajewski

Trainer jak sama nazwa wskazuje służy do trenowania. Najlepiej trenuje się wtedy, gdy ma się max gotówki, życia, naboju, czy czego tam trzeba. I to jest właśnie taki pilczek, który ładuje się przed uruchomieniem gry, powiększając wszystko, co trzeba. Solution natomiast to rozwiązanie gry, pełny opis przejścia przygodówki czy RPG. I to byłoby na tyle gry w słówka.

ORGANIZACJA

Zakładam Pierwszą Międzynarodową Partię Zwolenników Abstynencji im. Sir Haszaka (PMPZASH). Wiedzmin

Czekamy na statut partii i rejestrację. Biorąc pod uwagę liczbę abstynentów choćby w redakcji, przyszłe wybory na pewno przegramy. Ale przegrać i nie ulec, to zwycięstwo, jak powiedział były prezydent.

PLAMA SIR HASZAKA

Sir Haszak (...) dał plamę w opisie do „Panzer Generala”. Otóż wyżej podany twierdzi, że grając w kampanii kończy się zawsze na przedpolach Berlina! Gdy ja grałem (...) rozpoczynając kampanię wrześniową – skończyłem ją na przedpolach New Yorku? Waszyngtonu?

Zwracam się zatem do Sir Haszaka z zapytaniem – co uczyni, aby się wytłumaczył ze swojego (liczę na to, że jedynego) błędu.

Robert Pjanowski

Jak tłumaczył się Sir Haszak, plamy nie dał (wierzę, bo skąpy), ponieważ wygrał wszystkie bitwy i wojnę przegrał (kwestia wersji gry?), czyli efekt zupełnie inny niż u Ciebie. Dziwne.

POSTULATY

Kończąc ten głupi list, czekam na szybką odpowiedź, spodziewajcie się mojego listu za kolejne 43 numery (będę już ojcem), zabijcie

K.Kubeczkę, wyrzućcie Emilusa, wygrajcie wybory (Alex naszym prezydentem!), zmieńcie Naczelnego, a reszta może zostać

Skazony

Ponieważ jest już po wyborach, możemy pozwolić sobie na luksus i nie będziemy składać obietnic, których i tak później nie dotrzymany. Przyjmujemy do wiadomości słowa samokrytyki, nie udzielamy szybkich odpowiedzi i życzymy wszystkiego najlepszego na drodze do ojcostwa.

PRECZ Z JEST EROTYCZNIE

Ktoś skrytykował rubrykę „Jest erotycznie”. Finish him! Zabić tego mother fu...ra (cenzura wewnątrz-redakcyjna)!

Mr Bogus

Po pierwsze bardzo nieobyczajnie tak się wyrażać w towarzystwie damy. Po drugie - nie będzie w TOP SECRET żadnego oglądania rozneglizowanych panienek. Ktoś w tym piśmie musi w końcu zadbać o wartości i tym kimś będę ja!

PSX

Co to jest Sony PlayStation?

Andrzej Tyczyński

Sony PlayStation (w skrócie PSX) to nowa (liczy sobie pół roku), świetna konsola wypuszczona przez firmę Sony o znakomitych parametrach technicznych i około dwóch (może trzech) dobrych grach. Wszyscy się tym zachwycają, my może niedługo zrecenzujemy.

PUNKT WIDZENIA

Do czego służy i jak działa karta sieciowa?

Mahony

Z punktu widzenia gracza karta sieciowa służy do odpalania „DO-OMA” i grania po sieci. A jak działa? No cóż, mnie by nie przyszło do gł-

wy pytanie dlaczego słowik śpiewa. Wystarczy, że jest przyjemnie. Ale skoro się dopraszasz mam dla Ciebie krótkie wyjaśnienie fachowe: dane są dzielone pakiety i transportowane na sygnał o wysokiej częstotliwości, który może być przekazywany na duże odległości (w zależności od rodzaju sieci LAN - promień działania do 5 kilometrów, MAN - 50 km, WAN - 500 km); (dane do referatu dostarczył Dean - chwała mu za to).

REKORD

Jaki jest rekord Kopalnego w abstynencji?

Arlekin

Siedem lat. Zaczął go bić od urodzenia.

SPRZĘTOWA SŁABOŚĆ

Jak pewnie przeczytaliście w ankiecie mam 386 DX bez twardego dysku i CD. Moglibyście opisywać trochę więcej gier na komputery niższego rzędu.

Victorius

Moglibyśmy, gdyby się tylko ukazywały. W tej chwili ukazują się jeszcze gry, zazwyczaj produkcji polskiej, mające niewielkie wymagania sprzętowe. Nowe gry zachodnie poszły technologicznie znacznie do przodu. A za sprzedaży starszych gier zachodnich, tanich i niewiele wymagających, dystrybutorzy się wycofują, ponieważ NIKT ICH NIE KUPIJ! Póki będą w sprzedaży z pewnością będziemy o nich pisać. Ale jak długo będą?

TRUDNA IDENTYFIKACJA

Poznajcie przyszłego Naczelnego Waszej redakcji. Na razie jestem trochę za young'owy.

Lord Xeen

Piszesz „poznajcie”, ale po czym? W liście nie ma żadnych linii papilarnych włosów, brak jakiegokolwiek charakteru pisma czy choćby dowodu osobistego z imieniem, nazwiskiem (najlepiej własnym), zdjęciem, adresem i podpi-

sem uprawniającą osobą. Jak się pojawisz, nie będziesz już nawet tak młody jak jesteś i skąd będziemy mogli wiedzieć, że to właśnie Ty i trzeba z grzeczną miną wyrecytować tekst: „Dzień dobry, panie Naczelnego. Jak zdrowko? A co z moją podwyżką?”.

UROKI PIRACTWA

Czy można gdzieś dostać „Prince of Persia 2” w wersji na Amigę 600?

Geisha

Wersji legalnej nie ma. A nielegalnie to można takie rzeczy dostać...

WIARA CZYNI CUDA

Wasza wiara w nieograniczone możliwości peceta i denność rozwiązań konkurencji jest tyleż dziwna, co bezpodstawna (np. Amiga w „bardzo zaawansowanej konfiguracji” jest konkurencyjna w stosunku do stacji Silicon Graphics, również cenowo). (...) Chcę wam uświadomić, że w stajni Amigi następuje zmiana warty - wysłużone pięćsetki oddają pole nowszym konstrukcjom, przede wszystkim A1200. ESCOM obiecuje nowy przełom technologiczny - przed Gwiazdką wejdzie do sprzedaży A1300 z CD-ROM-em i szybkim procesorem MC68030, sercem nowej A4000T jest MC68060 50 MHz, który jest 3-4 razy szybszy od Pentium 90.

Cooler

Nie wątpimy, że w „bardzo zaawansowanej konfiguracji” Amiga jest w stanie przewyższyć kilkadziesiąt spletych Cray'ów, emulować odkurzacz realizując się w multitaskingu jako młynek do kawy i równocześnie suszarka do włosów. Przede wszystkim należy skończyć z zacietrzewieniem. Commodore nie splejtowało dlatego, że miało najlepszy produkt, którego dziwnym trafem nikt nie chciał kupić, tylko dlatego, że nienajlepszy już produkt (w porównaniu z coraz potężniejszymi pecetami i zalewem konsol) usiłowało nienajlepiej reklamować. Dodałi swoje też producenci oprogramowania, którzy może nie od razu i nie wszyscy, ale zaczęli odwracać się od Amigi. Z naszych źródeł wynika, że ESCOM, Twoja wielka nadzieja, będzie produkował A1200, doloży do tego nawet CD, ale NIE BĘDZIE TEGO PROMOWAŁ! Nie muszę chyba pisać, co to oznacza. Promowana będzie A4000, ale jako komputer do multimedów. Nie znam cen, ale czterysięćdziesiątka raczej nie będzie ta-

nia, choć z pewnością tańsza od stacji Silicon Graphics i w tym sensie konkurencyjna.

WIĘCEJ CD-32

Tak fajnie zapowiadało się z opisami gier na CD-32. Czy nie możecie tego kontynuować? Wielu ludzi posiadających te maszyny czeka na to.

Marcin

Z opisami na CD-32 i Amigę także już wkrótce będzie lepiej niż to wyglądało w ostatnich numerach. Wyspecjalizowana grupa pod wodzą VOYAGERA wzięła się za te maszyny, naznosiła gier i od początku przyszłego roku począwszy powinny zacząć się ukazywać ich opisy.

ZJAWISKO

Wdzieliście najnowsze sto zł?

Smerfik Morderca

W redakcji podobno tak. Ja jeszcze nie, bo jestem przed pierwszą wypłatą.

ZWIĄZEK PRZYCZYNOWO-SKUTKOWY

Mam pytanie do Naczelnego: na kogo będzie głosował? Dlaczego moja karta dźwiękowa jest taka tania (SOUND GALAXY NX PRO 16)?

Michigan

Nie wiemy dlaczego Twoja karta jest taka tania, ale z pewnością nie należy o to obwiniać Naczelnego i kandydata, na którego on głosował. Naczelnego ma to do siebie, że głosuje zawsze na ugrupowania i osoby, które wybory przegrywają. Te nie mogą mieć więc wpływu na ceny kart dźwiękowych.

Hasta luego! Wszystkim Czytelnikom TOP SECRET, w szczególności zaś piszącym listy składam życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. ¡Feliz Navidad, amigos!

Zegnajcie (oby na krótko)!

Dziękuję tym wszystkim, na których listy miałem szczęście odpisać. Dziękuję wszystkim za słowa pochwał zgrzewających do boju o lepszy TS i za słowa krytyki nie mniej cenne. Wbrew pozorom nie odchodzę z TS. Cały czas będę męczył gry strategiczne w „Jest TAKTYCZNIE!”. Przedświąteczny nawał zajęć uniemożliwił mi, przynajmniej czasowo, uczciwe zajęcie się Waszą arcydziełką korespondencją. Mam nadzieję, że nie potrwa to dłużej niż miesiąc. A na razie przejmijcie ciepło senorite Clare (ach, dlaczego jestem żonaty?). Do zrobaczenia wkrótce! I Wesołych Świąt, nie mówiąc o Nowym Roku!



CZYTELNICZY NADESŁALI

PROWOKATORZY NIE ŚPIĄ!

Każdy czytelnik przysyłający nam swoją pracę jest obdarowywany przez nas pewnym kredytem zaufania. Dla nas wystarczającą gwarancją było nazwisko autora. No właśnie, było. Dwa miesiące temu zamieściliśmy w naszej rubryce opis gry „Dr Mad”. Tekst jest dobry, tylko autorstwo mocno podejrzane.

Nie znamy jeszcze całej historii, ale wiemy, gdzie się ona zaczyna i wiemy, gdzie kończy. Zaczyna się ona na 19 stronie 25 numeru „Secret Service”. Dwa miesiące temu nie ukazała się u nas kolejna wspaniała praca czytelnika, a bezcennie przepisany tekst z innego pisma o grach komputerowych. Jest to największa zbrodnia, jakiej może dopuścić się autor. Zapadł już wyrok – tego pana nie obsługujemy i żeby nie było wątpliwości jest to Marcin Kisłowski zamieszkały przy ulicy Traugutta 3a/3 w miejscowości Dobra.

Radzimy Ci spojrzeć w lusterko, Bazyliszku.

Jednocześnie chciałbym przeprosić prawdziwego autora tego opisu – Hartiego. Może chciałbyś dostać jako rekompensatę roczną prenumeratę TS?

A na siebie mogę tylko nałożyć karę w postaci nakazu czytania konkurencji trzy razy dziennie przed każdym posiłkiem.

Dean

Muhammad Ali Heavyweight Boxing

TITLE TRAIL ustawiamy liczbę rund oraz to, czy będziemy walić po mordach, czy też

walić po mordach oraz zaleźć sprawy finansowe i kierować swoim treningiem (włączona opcja MANAGEMENT TRAINING).

Warto przyrzeć się tej drugiej opcji.

Zaczynamy z zerowym stanem kasy, marną siłą, szybkością, itp. Do wyboru mamy trzech ciekawych przeciwników. Możemy sprawdzić ich dane (pozycja w tabeli, liczba wygranych walk, szybkość, itp.) oraz ilość pieniędzy, jaką oferują nam za walkę (niezależnie od tego, czy wygramy, czy przegramy). Możemy odmówić lub też przyjąć wyzwanie. Gdy już dostatecznie się oblowimy, możemy walczyć z lepszymi przeciwnikami. Najedźdźmy na „SEL” i sprawdzamy dane legasów. Jeśli któryś nam odpowiada, proponujemy mu kasę za walkę. Przeciwnik może odmówić (DECLINE) lub walczyć (ACCEPT). Gdy wyb-

Przyznam się od razu – nienawidzę boksu. Uważam, że jest to beznadziejny, bezsensowny i nudny sport, aczkolwiek całkiem fajny. Cokolwiek by o boksie nie powiedzieć, do gier MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING nastawiony byłem dość sceptycznie, ale teraz kłaniam się przed tym cudownym wytworem firmy VIRGIN.
CO MOŻNA?

ALI oferuje nam pojedynczą walkę z dowolnie wybranym przeciwnikiem (SINGLE FIGHT), walkę o mistrzostwo świata (WORLD TITLE TRAIL), bądź wpisanie kodu (CONTINUE GAME). W SINGLE FIGHT należy po prostu skopać przeciwnika. Po wybraniu WORLD

Taai Chi Tortoise

Pancerna żółwie z południowych stron Atolu Tortowego otrzymały kolejne zadanie – odnaleźć i zniszczyć Wielkiego Króla Szczurów, który chce zapanować nad światem za pomocą broni nuklearnej konstruowanej w jego fabrykach.

Żółwie wyłoniły najzdolniejszego osobnika, który miał wypełnić tę misję.

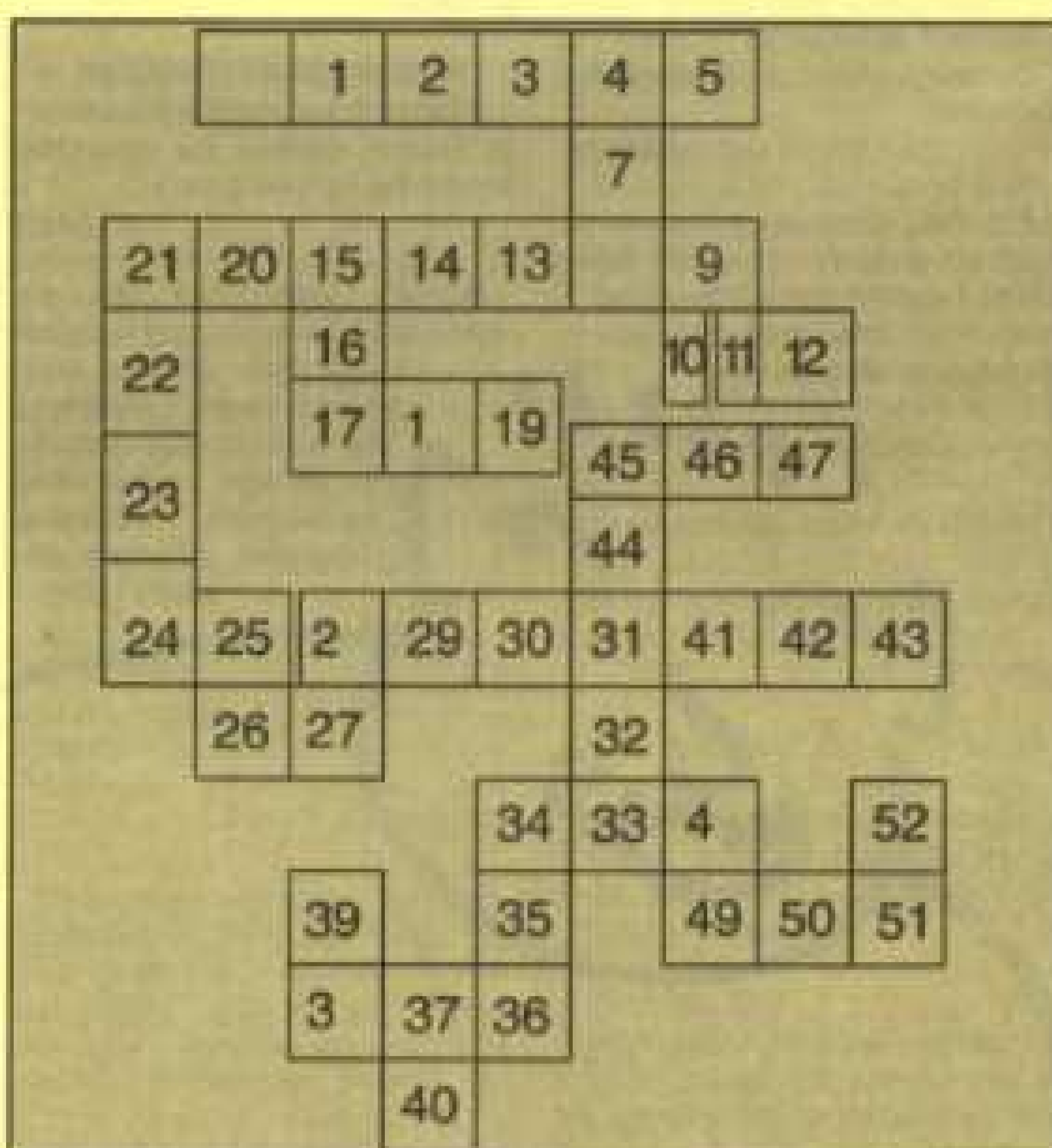
Tym sympatycznym żółwiem stajesz oczywiście Ty. Po drodze napotkasz różne stworzenia próbujące Cię unieszkodliwić, a także wiele skomplikowanych pułapek, które można zniszczyć przez odpowiednie wykorzystanie przedmiotów znalezionych po drodze. Przechodzę do rozwiązania:

Gry zaczynasz w pokoju nr 1. Przejdź do komnaty nr 5 i weź stamtąd „CROSS” i „SCROLL”. Z komnaty nr 2 weź „GLASS” i idź do pomieszczenia 6. Tam zamień „SCROLL” na „HOOK” – otworzy się przejście do podziemi w pokoju nr 4. Przejdź do komnaty nr 12 i weź „CORK”, a na jego miejscu zostaw „HOOK”. Idź do pomieszczenia nr 14 i na miejscu „TAPE” zostaw „GLASS” – ugasisz ogień

i będziesz mógł przejść. W komnacie nr 18 na miejscu „EGG TIMER” zostaw „CROSS” – uspokoisz szalejące przedmioty. W pokoju nr 28 zamień „FISH” na „CORK” – zatkaasz wieloryba. Przejdź do pomieszczenia nr 36, tam weź „COG”, zostaw „FISH”. W komnacie nr 39 zamień „EGG TIMER” na „PENNY”. W pokoju 42 weź „BALL” i zostaw „PENNY” – przepuści Cię strażnik. Idź do komnaty 43, tam na miejsce „FIRE WORK” zostaw „BALL”. W pokoju nr 45 weź „JAKO”, a zostaw „FIRE-WORK” – zniaczysz smoka. W pomieszczeniu 47 zamień „JAKO” na „BAZOOKĘ” i przejdź do komnaty 51. Tam, na miejscu „MEDIC BOX” zostaw „COG” – włączysz ruchome schody. Wjedź po nich do pokoju nr 52 i za pomocą bazooki rozpraw się z Wielkim Królem Szczurów.

BAMBER

Producent: L.K. AVALON '92
Komputer: Commodore 64



The Train

rażliwy boksera z lepszą od naszej pozycją i wygraliśmy zajmujemy jego miejsce. Potem znowu walczymy z diemiasami i tak w kółko, aż do pokonania bossa.

Po każdej walce możemy się wzmocnić:

1. Small Punch Bag - wzmocnia szybkość (Speed) i dokładność w zadawaniu ciosów (Accuracy).
2. Skipping Rope - wzmocnia dokładność.
3. Heavy Punch Bag - wzmocnia odporność na ciosy oraz siłę.
4. Road Work Training - wzmocnia odporność.
5. Weight Training - wzmocnia siłę.
6. Sparring - tu ustawiasz swoje 4 ciosowe COMBO (seria ciosów - dokładniej później).

JAK WALCZYĆ?

Po prostu trzymaj przód i wal w głowę. Po pewnym czasie przeciwnik będzie w rogu, a wtedy po nim. Należy jednak zmieniać ciosy. Raz sierpowy, raz podbródkowy, raz w żołądek. W przeciwnym wypadku będzie po Tobie.

Ciosy:

A - lewy prosty,

B - prawy prosty.

Przy przeciwniku bardzo blisko: przód + cios (A lub B) - sierpowy, dół + cios - w żołądek.

górną + cios - w podbródek (uppercut), tył i tył+dół - bloki.

Gdy przeciwnik straci już sporo energii pojawi się napis COMBO, wtedy należy wcisnąć A+B, a MUHAMMAD wyprowadzi 4 ciosowe COMBO takie, jakie wcześniej ustawiliśmy (najlepiej w żołądek, prosty, sierpowy, KO; jak nie ustawisz KO to COMBO nie powali przeciwnika na deski).

OCENA

Przyznaję, że przy MUHAMMEDIE ubawiłem się równie dobrze, jak przy MK2. Grafika i animacje świetne. Dużo zawodnicy, płynnie zadawane realistycznie ciosy, po prostu czad.

Niestety muzyka nie idzie w parze z grafiką i animacją, dotyczy to też efektów dźwiękowych. Obrażają one możliwości Game Boy'a. Porównując je do tych z JURASSIC PARK, czy też THE SMURFS wypadają po prostu słabo.

Gra się jednak doskonale. Polecam więc MUHAMMEDA każdemu Gamedoyowcowi życząc jednocześnie ujrzenia napisu YOU'RE THE GREATEST.

Pan Kramu

Firma: VIRGIN / GREMLIN '83

Konsole: Game Boy

Dzięki grze „The Train” zostajesz przeniesiony na front II Wojny Światowej, do Francji, gdzie kierujesz pociągiem pancernym. Celem gry jest możliwie najszybsze dostanie się do miasta Riviera. Kluczykami 1 - 4 możesz przełączać się na: karabiny, maszynownię i mapę. Na początku możesz wybrać trasę jaką będziesz jechał: EASY (prostą), INTERMEDIATE (średnio trudną) i EXPERT (trudną). Po dojechaniu do jakiejś stacji i odbiciu jej Niemcom możesz nadać z niej telegraficzną wiadomość. A dokładniej prośbę o pomoc:

TAKE NEXT STATION - w zdobyciu następnej stacji.

TAKE NEXT BRIDGE - w zdobyciu następnego mostu.

NEED REPAIR - w naprawie.

możesz też nie wysyłać wiadomości - „NO MESSAGE”.

W prawym dolnym rogu w czarnej ramce wyświetlana jest odległość od STATION - stacji, SWITCH - rozjazdu, BRIDGE - mostu. Informacja ta pojawia się, gdy znajdujesz się

nie dalej, niż 9 km od danego obiektu. Aby ruszyć pociąg należy najpierw zwolnić hamulec (BRAKE) i pociągnąć do siebie przepustnicę (THROTTLE). W razie spadku temperatury trzeba dorzucić węgla. Gdy ciśnienie jest za wysokie spuść trochę pary, a gdy za niskie przymknij przepustnicę.

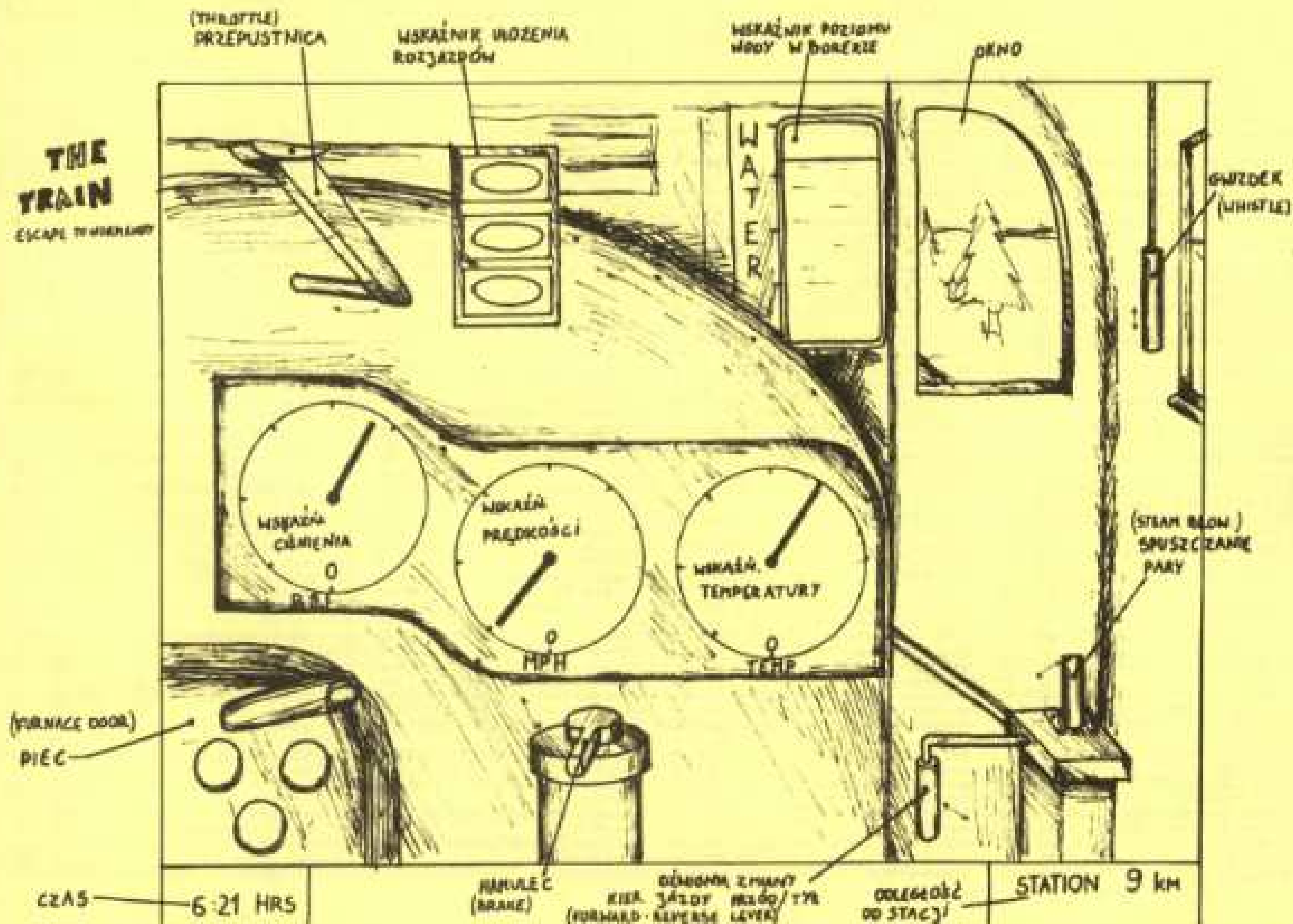
Po urządzeniach w maszynowni poruszasz się za pomocą kursora (czerwony trójkąt). Dźwignie najeżdżając na nie kursorem, uruchamiasz przyciskając fire w joysticku i pchając go w górę lub dół. To samo dotyczy używania gwizdka i otwierania pieca (dorzucenie węgla - joystick w prawo).

Zachęcam każdego gracza do zagrania w „The Train” gdyż jest ciekawa, wciągająca i ma dobrą grafikę, o co nie jest łatwo na obecnym rynku programowym na C-64.

Marcin Wielgan

Firma: Acolade 1987

Komputer: Commodore 64



Pole do napisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywno podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przyślaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywno spodoba.



XYWA:

SHITY

1	2	3	4	5	6	7	



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



„WIELKA ORKIESTRA ŚWIĄTECZNEJ POMOCY”

znów go

ale tym razem są komputery PC DIRECT ADAX oraz COMPAQ. Będzie to dnia 7 stycznia 1996r. Impreza odbędzie się w Liceum Humanistycznym w Wólminie (Al. Armii Krajowej 38 /kole stacji/). Firmy IPS COMPUTER GROUP oraz MIGRAGE zapewnią najnowsze gry i programy, na których będzie można pograć i pobawić się. Oprócz tego będą też helmy rzeczywistości wirtualnej firmy PERSONAL MULTIMEDIA COMPUTERS i okulary 3D GLASSES firmy ESCOMP z Niemiec, a joysticki oraz konsole do gier dostarczy TORNAJO. To wszystko sprawi, że darty (40-100), średni (15-40) i mały (0-14) znajdzie coś dla siebie. Oprócz tego TOP SECRET i BAJTEK w ramach pomocy dla „Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy” za całkowitą darmość (bezpłatnie) wyprodukowali to ogłoszenie. Dla nich stołeczne dzięki. Cały dochód z akcji przeznaczony jest dla ratowania życia dzieci porażonych w wypadkach i im niezbędny sprzęt. Wszystkich serdecznie zapraszamy organizatorzy M. Kwiatkowski i L. Szulc. Odbiorcą imprezy zaprosi się firma OMNI Service Security. PS. Na miejscu mamy sklepik oraz parking. Specjalnie podziękowania dla firmy EKOPAL s.c. pod. brzołem chłodniczym i Pasa i ABSOLUT sklep w Wólminie.

FUNDACJA

WIELKIEJ ORKIESTRY ŚWIĄTECZNEJ POMOCY

konto: I Odr. BIG S.A. Warszawa 420013-6005001

REGON: 010168058

02-581 Warszawa ul. Madalińskiego 50/52 m.1 tel. 49-94-50, 48-07-74

26

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 12/95

IMIĘ I NAZWISKO:

ADRES:

KOD: MIASTO:

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

LĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia niezycielne lub niekompletne nie będą realizowane.



Oj nie mam ja szczęścia do strategii ekonomicznych. Kiedy „Kosmos” pojawił się w redakcji, wyrwaliśmy go sobie z Ha-szakiem z rąk, obaj sparci ciekawością, co też jest w środku. Wygrałem (z racji starszeństwa), ale już po kilkudziesięciu minutach zacząłem żałować tego zwycięstwa. Opiszmy jednak wszystko po kolei.

„Kosmos” to gra zbliżona trochę do „Outpost”, a przynajmniej chwilami widać, że ktoś chciał napisać program w jakimś stopniu do „Outpost” zbliżony i podobny. Mamy planetę, z której zaczynamy, mamy trochę gotówki na początek, wznosimy odpowiednie budynki, zatrudniamy naukowców, budujemy rakiety i satelity, wybieramy się w kosmos na podbój następnych planet, wydobywamy surowce, projektujemy coraz to lepsze statki, aż w końcu uda nam się wyprodukować gwiazdolot, który odleci w siną dal. Pomysł nie nowy, ale w dobrym wykonaniu ciągle może być wciągający. Właśnie – w dobrym wykonaniu...

To co uderza na samym początku, to dziwne skrzywienie gry, potrzebującej do swojego działania konkretnego obszaru pamięci (badażże B0000-B8000 czy coś kolo tego). Pierwszy raz mi się zdarzyło, żeby gra chodząca w trybie rzeczywistym odmówiła współpracy z dobrze skonfigurowanym QEMM-em. Drugie uderzenie przyszło razem z Intrem. Na szczęście głośniki można odłączyć od komputera jednym pociągnięciem kabla, uratowało mnie to przed konwulsjami, bo muzyka jest żalosna. O przewijającym się w czasie Intra tekście, w którym co drugi kawałek zaczyna się od („I zesził z drzew, i odkrył ogień, i postanowili polecieć w kosmos”) mógłbym nie wspominać, ale co tam.

Dalej nie jest lepiej. Pół godziny zajęło mi zgadywanie, co trzeba zrobić, żeby zacząć roz-grywkę –

otóż trzeba wybudować laboratorium dla naukowców i natychmiast kazać im pracować nad projektem magazynu. Jak projekt będzie gotowy, będzie można postawić magazyn i do-

piero wtedy da się kupić potrzebne do remontów surowce. Przedtem nie ma o czym marzyć. Potem – potem będzie gra nudna jak flaki z olejem, w dodatku pełna irytujących nieścisłości. Statki załogowe latają dalej niż automatyczne sondy zwiadowcze, a oba te

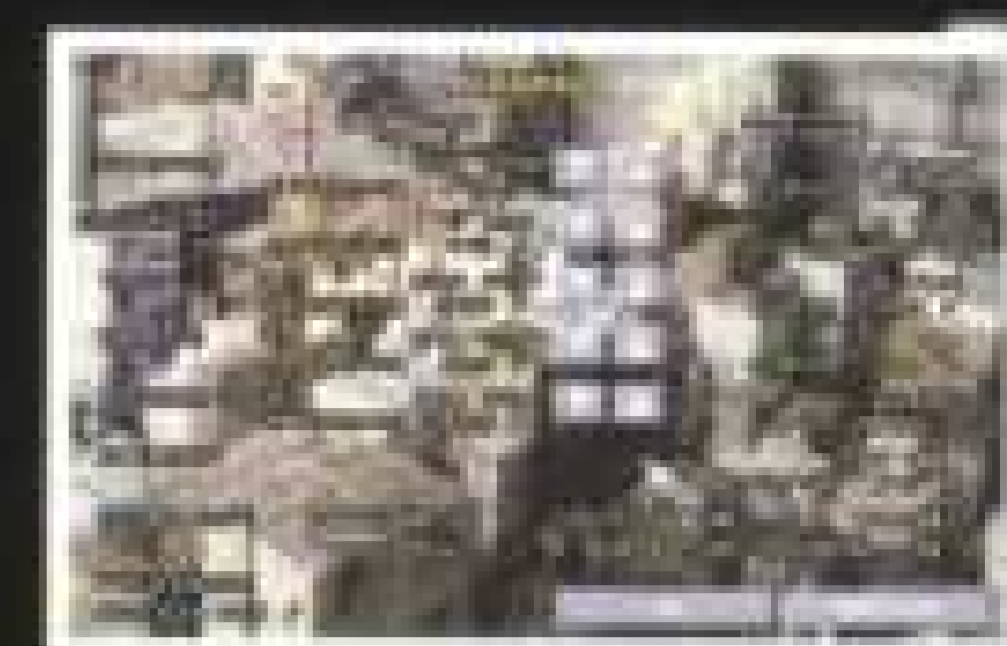
Kosmos

typy statków są dużo zawodniejsze od transportowców.

To, że niektóre oferty na wysłanie w kosmos satelitów są znacznie poniżej kosztów produkcji byłoby może i ciekawą pułapką, gdyby nie dotyczyło większości ofert. W dodatku jest to nasze główne źródło dochodów – ale na planecie można postawić tylko jeden kosmodrom realizujący zamówienia. W efekcie żeby móc wysłać swoją pierwszą sondę w daleki kosmos, trzeba przez kilkadziesiąt tur (czyli ze dwie godziny) wykonywać ciągle te same czynności – koniec tury, sprawdź zamówienia, sprawdź czy naukowcy mają co robić, ewentualnie zacząć produkcję satelity, kupić materiały, koniec tury, sprawdź zamówienia, sprawdź czy naukowcy mają co robić. To jest po prostu nudne!

Dodatkowym utrudnieniem gry jest cały zestaw zagadek logicznych podobnych do tej z początku – w jakiej kolejności konstruować kolejne elementy bazy na odległej planecie, jak wysłać statki kosmiczne z dodatkowym zaopatrzeniem – okazuje się bowiem, że ścieżka po której należy się poruszać jest niezwykle wąska. Po założeniu bazy i skonstruowaniu lotniska natychmiast zaczyna nam brakować ludzi do jego obsługi lub tlenu czy żywności, po lądowaniu transportowca nie może on wystartować z powrotem, bo brak mu paliwa, którego produkcja zajmie – bogatela – kilkadziesiąt rund. W czasie każdej z tych rund należy się spodziewać awarii lub katastrofy, w której zginie część kolonistów. W efekcie nie będzie komu obsługiwać lotniska i nie da się wysłać następnego transportu nawet, jeśli zdecydujemy się na demontaż stojącego na planecie kosmolotu...

Takich historii jest mnóstwo. Powodują one, że po kilku po-



dejściach traci się ochotę na dalszą grę – bo nie sprawia ona żadnej przyjemności. Mimo kilkunastu podejść nie udało mi się ani razu doprowadzić do sytuacji, w której miałbym wystarczający zapas gotówki na przetrzymanie dwóch, trzech kolejnych nieudanych startów – a zdarzają się one z definicji raz na pięć do dziesięciu razy. Rekordowa sytuacja dotyczyła CZTERECH kolejnych zniszczonych w czasie startów statków załogowych. Przysięgam bez bicia, że było to podczas korzystania z GamesWizarda, bez którego nie byłbym w stanie w czasie krótszym niż kilka tygodni założyć choćby jednej bazy na sąsiednich planetach.

Podsumowując – miał być kosmos, ale wyszło kosmiczne nieporozumienie. Grze zabrakło kilkudziesięciu godzin szlifowania szczegółów, po którym mogłaby być warta wysiłku ze strony gracza. Jak na razie – nie jest.

Borek

Producent: L.K. Avalon '95
Rok wydania: 1995
Komputery: PC
Cena: 35,30 zł



Jest taktycznie

Mam przykrą wiadomość. Znowu wybuchła II wojna światowa, i znowu nie mogą jej wygrać państwa osi. Nawet jeśli rozgrywa się tylko na komputerze.

Firma SSI, będąca ostatnio częścią Mindsape'u wypuściła nową (choć może nie do końca) grę strategiczną. Pomysł jest prosty – jako dowódca ugrupowania bojowego musisz przeżyć wojnę, a jeżeli jesteś aliantem, to jeszcze ją wygrać.

Wciągający standard

Mamy więc niewielki oddział składający się z do 9 pododdziałów, z którymi ruszamy w bój. Możemy sobie na początku wybrać czy podbijać Azję z Australią i Oceanią czy skupić się na Europie i Afryce Północnej. Kiedy ruszamy, to już zależy od nas (możliwy praktycznie każdy moment wojny). Podobnie jak i skład naszego zespołu. Wybór jest spory: czołgi w kilku, a pod koniec wojny kilkunastu sortach, wsparcie artyleryjskie, do którego zaliczono też lotnictwo, piechota i jednostki różne (zwiad motocyklowy, ciężarówka, kawaleria). W miarę upływu czasu do służby wprowadzane są coraz nowsze rodzaje broni, które możemy nabywać za punkty zdobyte na polu chwały.

Po pewnym czasie wyłania się grupa jednostek należąca do naszego oddziału i jednostek wspierających nas tylko w jednej bitwie. Te pierwsze nabierają doświadczenia, te drugie najczęściej są słabsze, gorzej walczą i dostają gorszą robotę (bo po co narażać swoich ludzi).

Same bitwy wyglądają standardowo – po dobraniu oddziałów i odczytaniu misji musimy rozlokować oddziały w wyznaczonej strefie. Teraz należy szybkim ruchem rozpoznać pozycje przeciwnika (przydaje się lotnictwo), zaatakować, zmusić do odwrotu, zdobyć wskazane cele, przeprowadzić skuteczny pościg niszcząc wszystko, co nie zdążyło wycofać się za mapę i... przejść do następnej bitwy (chyba, że bawimy się w pojedynczy scenariusz).

Misji jest pięć typów i dwie mutacje. Możemy się bronić (przeciwnik atakuje), opóźnić marsz przeciwnika, stoczyć bitwę spotkaniową, posuwać się naprzód i wreszcie atakować. Jeśli znajdujemy się w natarciu, wróg może spróbować kontrataku i wtedy zamiast zdecydowanie nacierać trzeba najpierw wystrzelać wszystko, co pełźnie ku nam, a natrzeć później. Zdarza się, że po wygranej bitwie mamy szansę kontynuować uderzenie,



Napotykać jednak wtedy nie uciekające i kryjące się panicznie po krzaskach oddziały wroga, ale zmasowaną i przygotowaną obronę wroga. Trochę szkoda.

Mapy są dość zróżnicowane, w skali mniejszej niż w „Panzer General” (nie da się zobaczyć zarysów kraju, gdzie toczy się walka, a tym samym wiemości odtworzenia lokacji), choć nie zawierają oszałamiającej liczby szczegółów. Wzgórza, rzeki i rzeczki, wybrzeża morskie, zabudowania, pola uprawne i drzewa – to wszystko, co może nam się przydarzyć. Wystarczą one jednak, by z powodzeniem stworzyć pole gry obfitujące w możliwości zaskakujących akcji. Wyłaniające się niemal znikąd oddziały przeciwnika, skradanie się w cieniu zboczy górskich, ostrzał artyleryjski z ukrytych pozycji potrafią skutecznie pobudzić pracę serca do zawalu włącznie. A nie należy zapominać o możliwościach wznoszenia fortyfikacji polowych (okopy dla piechoty i czołgów, zapory przeciwczołgowe, bunkry), czy budowaniu pól minowych, ograniczeniu widoczności wprowadzanym przez palące się rozbite pojazdy i zasłony dymne stawiane przez baterie artylerii. Nudzić się zatem niepodobna, choć przecież to prawie nic nowego.

Kilka drobnych rad

1. Jeśli mamy artylerię piechoty, podczas ataku konieczne trzeba kupić ciężarówkę do jej transportu. Inaczej baterie będą wykorzystane jedynie w początkowej fazie ataku, a później staną się łatwym celem dla nieprzyjacielskiego lotnictwa.

2. Podczas obrony, zwłaszcza w pierwszych latach wojny, miej artylerię plot rozmieszczoną przy skupiskach własnych jednostek. W późniejszych latach naloży się częstsze i bierze w nich udział większa liczba samolotów, ale wtedy prawie każdy pojazd opancerzony ma działko plot.

3. Wroga szukaj na wzgórzach znajdujących się najbliżej celu lub na drodze do niego. Wróg zawsze je obsadza, więc prewencyjny ostrzał artylerii lub mały nalot zaraz po

rozstawieniu swych wojsk na pewno pomogą.

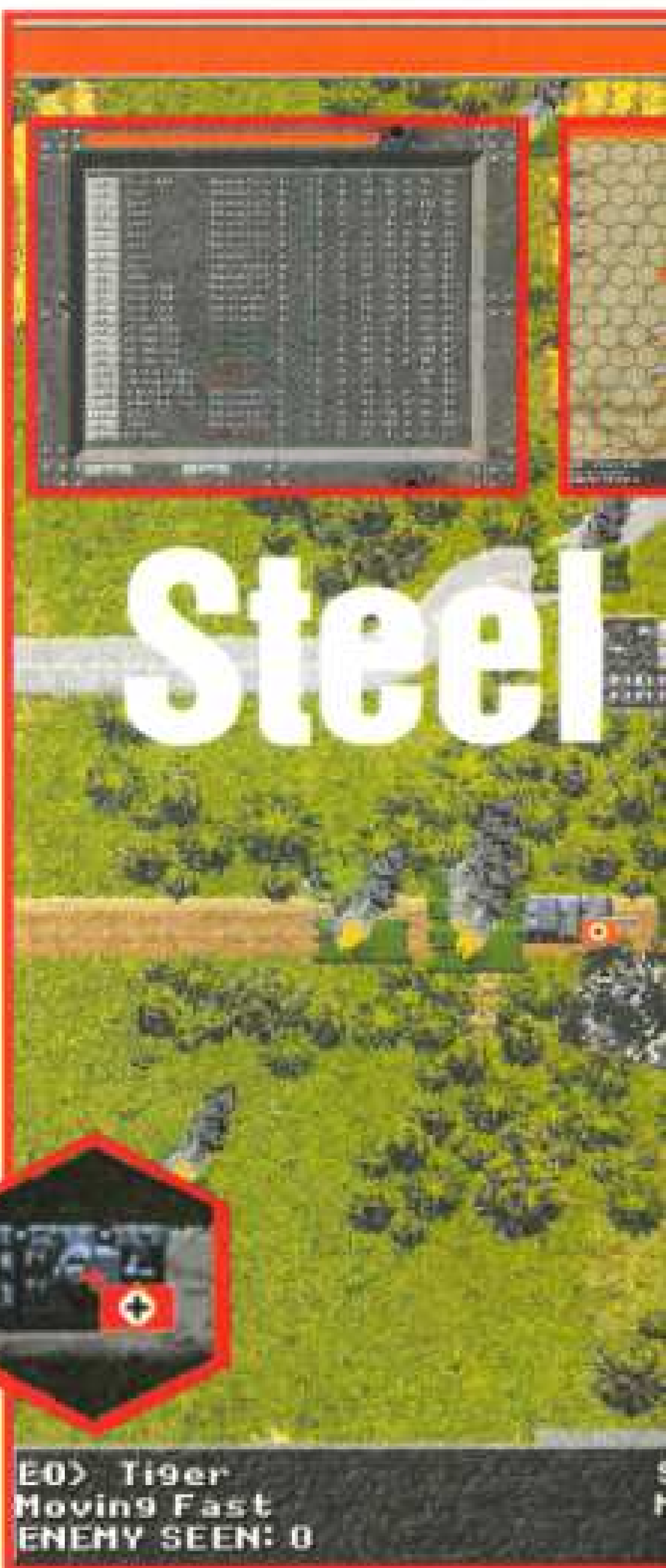
4. Nie mając amunicji w czołgu nie posuwaj się po terenie nie zbadanym. Wtedy atak przypadkowo napotkanego oddziału piechoty może się skończyć utratą wozu.

5. Atakując zawsze bierz pod uwagę możliwość postawienia przez przeciwnika pola minowego. Dlatego bezpieczniej puszczać przodem transportery opancerzone. Owszem, zdarzy się, że miną one minę, na którą potem trafi czołg. Jednak wysyłając przodem jednostki szybkie mamy większą możliwość wykrycia pola minowego i, co równie ważne, zlokalizowania punktów ogniowych wroga.

Dlaczego warto zagrać

Mimo tak sformułowanego tytułu zaczne od wad. Pierwszą, której się dopatrzyłem, to brak szansy na zmianę biegu historii. Nie żebym chciał zwycięstwa Niemiec lub Japonii, ale od tego jest komputer, aby kwestia ostatecznego zwycięstwa była otwarta!

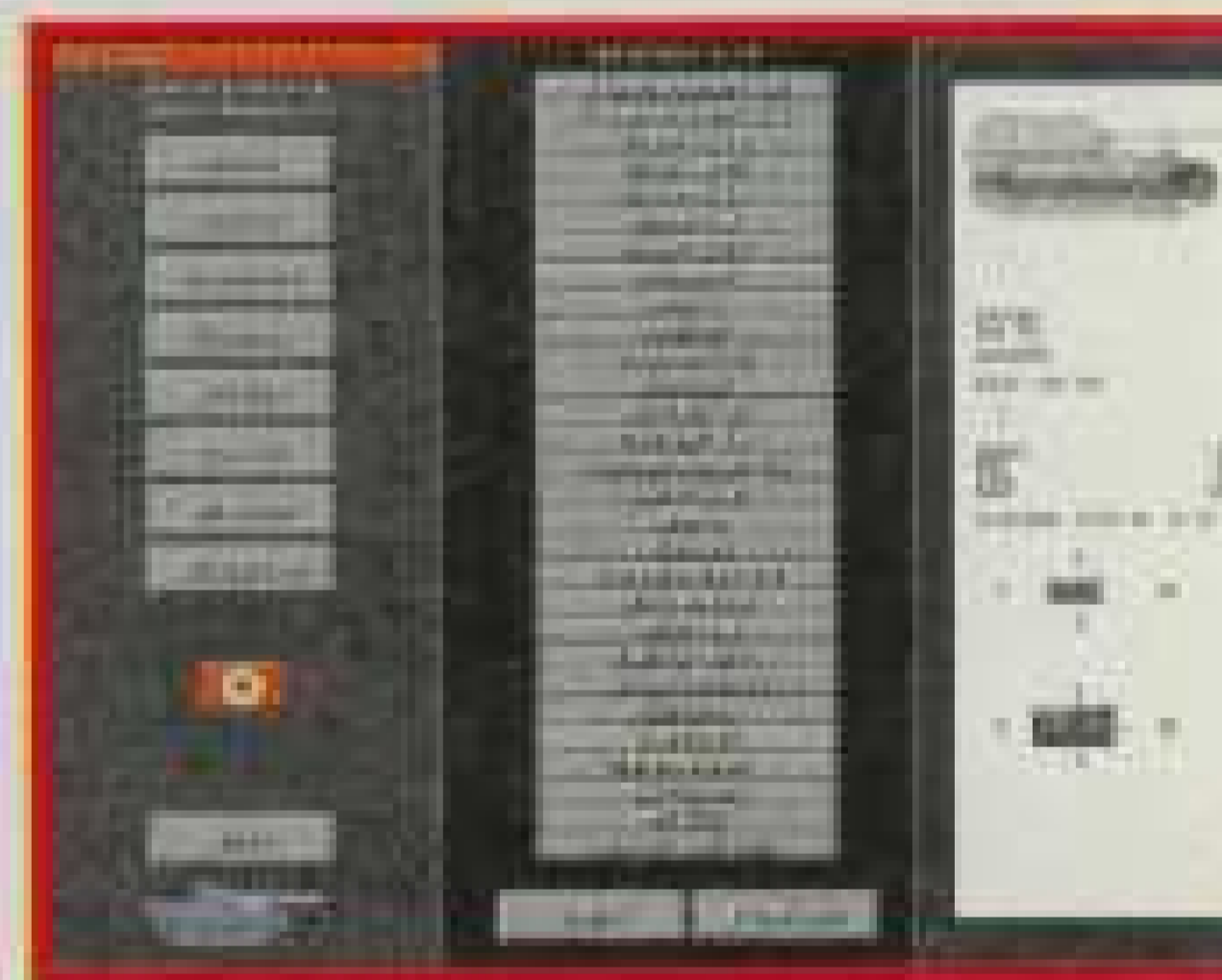
Drugim poważnym uchybieniem jest bardzo, ale to bardzo słabo rozwinięty wątek lotniczy. Samoloty mogą tylko bombardować lub ostrzeliwać z działek raz albo dwa w trakcie bitwy tak jakby nie było lotnisk na zapleczy frontu, albo jakby bitwa trwała pięć minut, a nie dwadzieścia parę tur, co się



przekłada na parę dni. Nie ma walk w powietrzu. W ogóle ta część gry zrobiona została pod hasłem „coś trzeba z tym lotnictwem zrobić”. Niestety, to coś jest ciężko strawne.

Brakuje także informacji o nowym sprzęcie. Samemu grzebać i wyszukiwać co się pojawiło, a co już nie jest na wyposażeniu armii tylko na początku wydaje się ekscytujące. Po dwóch czy trzech scenariuszach staje się to zwyczajną stratą czasu.

Sama gra jednak stratą czasu nie jest (gdyby nie to, że każda nią jest). Stopniowanie napięcia poprzez wprowadzanie coraz to nowego uzbrojenia, ocena każdej bitwy na podstawie strat zadanych nieprzyjacielowi i zdobytych celów, awanse dowódców pododdziałów



AS: 6:6 RANGE: 60 hexes Tu
ES: 0 Le

(ale gdzie awanse dowódców czołgów?), czy budowa umocnień polowych i pól minowych – tego w takim zestawieniu nie było w żadnej grze. Do tego możliwość wybrania jednej z 10 kampanii (w tym ogranych już: lądowania w Normandii, operacji Market-Garden czy walkach w Ardenach; ale także III wojny światowej między USA i ZSRR w maju 1945) rozgrywających się na 4 kontynentach czy jednej z kilkudziesięciu gotowych bitew. Jeśli nam się to znudzi, a przed spędzeniem z grą kilkuset godzin z grą wydaje się to niemożliwe, zawsze możemy skorzystać z edytora scenariuszy i zaprojektować bitwę od podstaw lub wprowadzić tylko podstawowe dane, a komputer sam wygeneruje gotowy scenariusz.

Świetnym pomysłem jest wprowadzenie opcji oddania części swych sił pod nadzór komputera. Możemy zatem wybrać sobie nawet jeden pododdział i nim tylko sterować podczas bitwy. Pozostałym wskazujemy tylko kolejne punkty, które mają osiągnąć, a komputer porusza się nimi sam. W fazie ognia oczywiście możemy im wskazywać cele do ostrzału, ale z tego chyba nikt nie zechce rezygnować. Ja, mimo tak wygodnej opcji, nader rzadko z niej korzystam. Wolałem mieć wszystko pod kontrolą.

Kolejną ciekawostką jest kampania w Azji. Dotąd jeśli ktoś zrobił grę o bitwie na Pacyfiku, sprowadzała się ona zazwyczaj do działań powietrzno-morskich. Tutaj ze względu na konstrukcję gry mamy przed

sobą tylko bitwy rozgrywane się na lądzie. Już samo ich przypomnienie zasługuje na wyróżnienia.

„Steel Panthers” w wielu szczegółach przypominają „Panzer Generals”. Podobna jest idea, a częściowo także sposób realizacji (np. całkiem zresztą niezłe filmy pojawiające się między kolejnymi bitwami kampanii). Czasami miałem wrażenie, że SSI jeszcze raz chciało sprzedać ten sam pomysł w innym opakowaniu. Z pewnością gra ma mniej ugodzoną grafikę, w mniejszym stopniu można przekroczyć granice historii, ale ciągle czuje się, że w zasadzie poza punktami potrzebnymi na naprawę i zakup sprzętu rozstrzygnięcie jednej bitwy nie ma związku z drugą. Nadal można wygrać i zostać pokonanym.

Nawet jednak grając Niemcami czy Japończykami i mając tę świadomość, spędzenie czasu ze stalowymi panterami wydaje się dobrym pomysłem. Szczególnie na długie zimowe wieczory.

Sir Hasek

Producent: Mindscape/SSI
Rok wydania: 1995
Dystrybutor:
Digital Multimedia Group
Komputery, na których chadza: PC
486, CD-ROM, 8 MB RAM

Jest taktyczniej

*Suae quisque fortunae liber
(Każdy jest kowalem własnego losu)
Caesar*

Zostać cesarzem w Rzymie w roku 300 p.n.e. było bardzo trudnym zadaniem. Wiedowie niemożliwym, gdyż Rzym był wtedy republika, Cesarz, który ustatkował urząd i od niego ten ważną nazwę, miał jeszcze 199 lat do wyłączenia w niemowlęcych betach. Niemniej Ty, długowieczny jasnovidz, starasz się zostać cesarzem. Dlaczego długowieczny jasnovidz? Bo gromadząc zasługi ubiegasz się o urząd, który zostanie wprowadzony za 270 lat i, co równie śmiesznie, masz wszelkie szanse, by dożyć jego objęcia. Nim jednak sięgniesz po zaszczyty musisz nieco popracować.

Gra ma dwa równoległe poziomy: gospodarczy i militarny. Autorzy upodobili nieco podział administracyjny przyszłego Imperium dzieląc Europę i część Azji na krainy, które w grze uważa się za prowincje (np. Macedonia, Tracja w rzeczywistości były podzielone na prowincje). Wystarczy wybrać jedną z prowincji, by jako prosyby obywateli spróbować ją zarządzać.

Nie ma tu czegoś takiego jak najazd i podbój. Po prostu wchodzimy

to terminowo wywiązywać się z obowiązków wobec Rzymu. Lud nie jednak argument przeciw takiemu postępowaniu – bunt. Polega on ni mniej ni więcej tylko na nieuczynieniu wszystkiego, co burzownicy spotkają na drodze. Nawet przy gęstym obsadzeniu terenu miasta koszarami wojska, służącego do ścinania nadto rozgrzanych głów, straty mogą być znaczne. A zburzenie domów to zmniejszenie liczby ludności, a to z kolei obniża wpływy z podatków. Z podatkami więc ostrożnie. Początkowe pięć procent to wartość niezła pod warunkiem dość szybkiego postawienia koszar.

Bogactwo miasta zazwyczaj mierzy się ceną ziemi. „Caesar II” nagradza dobrze gospodarzących namiestników, pozwalając oglądać wspaniałe budowle. Wskazując budowle komunalnych w miarę rozwoju sąsiadujących z nimi dzielnic mieszkaniowych (i wzrostem cen ziemi) osiąga coraz wyższy stopień rozwoju i wygląda coraz bardziej zdobnie (np. fora, rynki, studnie, łaźnie). Same budynki mieszkalne mają kilkadziesiąt poziomów rozwoju od nędznych chatek przez domusy, wille po okazałe palace.

granicznych. Wszelkie obiekty gospodarcze można obudować magazynami, gdzie gromadzone są pozyskane dobra. Jest to o tyle ważne, że cesarz czasem życzy sobie sześć sztuk kamienia (taka miara) na potrzeby Imperium. Jak mu nie dasz to szybko musisz zacząć wysyłać dowody sympatii, przy czym wartość tych dowodów powinna rosnąć. Pretekst czy później wykażesz to Twoją kase i kończysz swą karierę jako namiestnik i kandydat na cesarza. Lepiej więc budować magazyny i pozyskiwać wszystkie dostępne na danym terenie surowce.

Kohorta naprzód!

Od czasu do czasu musimy stoczyć jakąś bitwę. Dzieje się tak, gdy pacyfikujemy osadę tubylców, tubylcy chcą spacyfikować nas lub najeżdżą z zewnątrz mają zamiar spacyfikować i nas, i tubylców (ale nas, niestety, w pierwszej kolejności).

Nie pozostaje nam nic innego jak wyprowadzić kohortę z obozu (o ile sobie taką kohortę wyhodowaliśmy; na to też trzeba pieniędzy) i gonimy przeciwnika po prowincji. Gonienie można sobie ułatwić budując mur obronny. Barbarzyńcy tracą wtedy trochę czasu na zabawę w burzenie

muru, a my możemy wtedy nadejść i napisać.

Napadając mamy do wyboru: zdać się na werydyt komputera (nie polecam, gdy przeciwnik przeważa liczebnie) lub wziąć sprawy w swoje ręce. Jeżeli zdecydowaliśmy, przechodzimy do wnikliwego przyjrzenia się przeciwnikowi (możemy to uczynić z każdej strony obracając zrzeczenie pola bitwy). Ustawiamy teraz oddziały własne i zokreślamy chorągiewkę z czerwonej na zieloną dajemy znak wojskom swoim i obcym, że bitwę rozpocząć wypada.

Podczas bitwy ważną jest nie tylko liczebność wojska, ale i serce do walki (moralę). Gdy go nie stanie, demoralizowane oddziały pierzochają z pola ponosząc klęskę. A zwycięzcy mogą się zastanowić, co począć z tak dobrze rozpoczętym dniem.



CAESAR II

na obazar, gdzie utrzymać już jakieś niewielkie osady rzymskie i miejsca zdolne do założenia tam, kamieniołomów czy kopalni.

W mieście

Największe upodobania twórcy gry znaleźli w rozwijaniu części miejskiej. Miasto, stolica prowincji, w której przyszło na osiać, zaczynamy budować od zez. Stawiamy zbiorniki wodne, ciekniemy akwedukty, wskazujemy miejsca pod zabudowę mieszkaniową. Teraz przychodzi czas na do budowanie infrastruktury – zadbanie o wykształcenie mieszkańców, ich zdrowie, higienę, bezpieczeństwo, zatrudnienie, dostęp do ławarów, kulturę i rozrywkę. Mamy więc sporo zadań często trudnych do pogodzenia. Naszym celem jest zapewnienie obywatelom dostępu (wysokie ceny ziemi), stałych przychodów miastu (podatki od ludności i przemysłu), zapewnienie odpowiedniego poziomu kultury, bezpieczeństwa i, co wykracza poza obręb murów miejskich, zagospodarowanie prowincji.

Na początku dostajemy niewielkie środki na budowę. Resztę musimy ścignąć z podatków. Jest to tym bardziej potrzebne, że sami również musimy płacić podatek na rzecz Imperium. Naprzód! byłoby więc podnieść maksymalnie podatki, nie zważać na ciężką dół mieszkańców za

Rozwój miasta wymaga jednak nie tylko wydatków na budowę, ale ciągłego lożania na utrzymanie. Sieć wodnokanalizacyjna, chronienie domostw przed pożarami, utrzymanie dróg i murów miejskich – to wszystko wymaga ludzi, których opiekasz ze szkatuły prowincji.

Na szczęście opiekasz także sam siebie. Jeśli Fortuna sprzyja, a miasto przynosi dochody, możesz uciąć całkiem pokaszny kapitał i odłożyć na ciężkie czasy. A czego jak czego, ale tego, że przyjdą, możesz być pewien. W trudnych chwilach zawsze będzie można posłać dowód przyjaźni cesarzowi lub dołożyć z kasy prywatnej do miejskiej, co wydaje się o tyle proste, że wymaga przekolenia pieniędzy z kieszonki lewej do prawej (lub odwrotnie, w zależności od tego jak kto sobie zorganizował finanse).

Na prowincji

Prowincja stanowi drugi poziom gry. Jej zagospodarowanie i rozwój wpływa na dostatek w stolicy prowincji. Mamy tu więc możliwość pozyskiwania kłkurstwa surowców w kopalniach i kamieniołomach, a na łazniach (stare, łacińskie słowo) uprawy roli i hodowli zwierząt. Część surowców miasto może otrzymać z zagranicy. Przywożą je handlarze zostawiając je w portach lub w faktoriach handlowych budowanych przez nas pracowicie w pobliżu miast





Co powiedziałby Cezar, gdyby chciał zostać cezarem w „Caesarze II”?

1. Podatki należy utrzymywać na maksymalnie niskim poziomie (takim, który zapewni rozwój miasta), by zasać, gdy wszystkie inne warunki promocji do następnej prowincji będą spełnione.
2. Szpitale i biblioteki buduj na peryferiach miasta, ponieważ zasięg ich działania rozciąga się na całe miasto bez względu na to, gdzie stoją.
3. Staraj się jak najszybciej wykoryzować plemiona żyjące w zajętej przez Ciebie prowincji. Najlepiej postawić przy ich wioskach obozy wojenne.

Kciuk w górę

„Caesar II” z pewnością jest bardzo dobrą, wciągającą grą, która dzięki zróżnicowanemu poziomowi może zadowolić początkującego stratega jak i starożytnego wyjadacza. Spawia to możliwość regulacji tempa upływu czasu (można czas całkowicie zatrzymać, choć za władzę) i rozległy wbudowany w grę help, zawierający prócz podstawowych informacji także lipy, dzięki czemu nie trzeba się zastanawiać co robić, ale jak robić. Również poziom trudności, powoli rosnący w trakcie samej gry, pozwala stopniowo przyzwyczaić się do coraz większych wymagań mieszkańców. A jednocześnie prze-

kazuje bardzo starą, ale nadal aktualną prawdę – to władza ma służyć ludowi, a nie odwrotnie. Nawet w Rzymie cesarów.

Pochwały należą się także za stopniowanie zagrożeń. Miejskie (bunt), prowincjonalne (powstanie) i zewnętrzne (inwazji) pojawiające się kolejno zmuszają gracza do podejmowania nowych wyzwań i zmiany priorytetów rozwoju prowincji. Ciekawe jest również pokazanie zależności między prowincjami-prowincja.

Do zalet należy także dodać bardzo dobre, moim zdaniem, opracowanie graficzne. Niekiedy, mniej obciążając, uważałem budowle za zdjęcia, a nie obiekty rysowane. W trakcie

gry pojawiają się liczne filmki sygnalizujące różne zdarzenia: przyjazd posłańca, bunt, najazd, obrabowanie świątyni itp. – są całkiem rzadkie. Znaczenie gorzej wrażenie robią filmki pełnoekranowe.

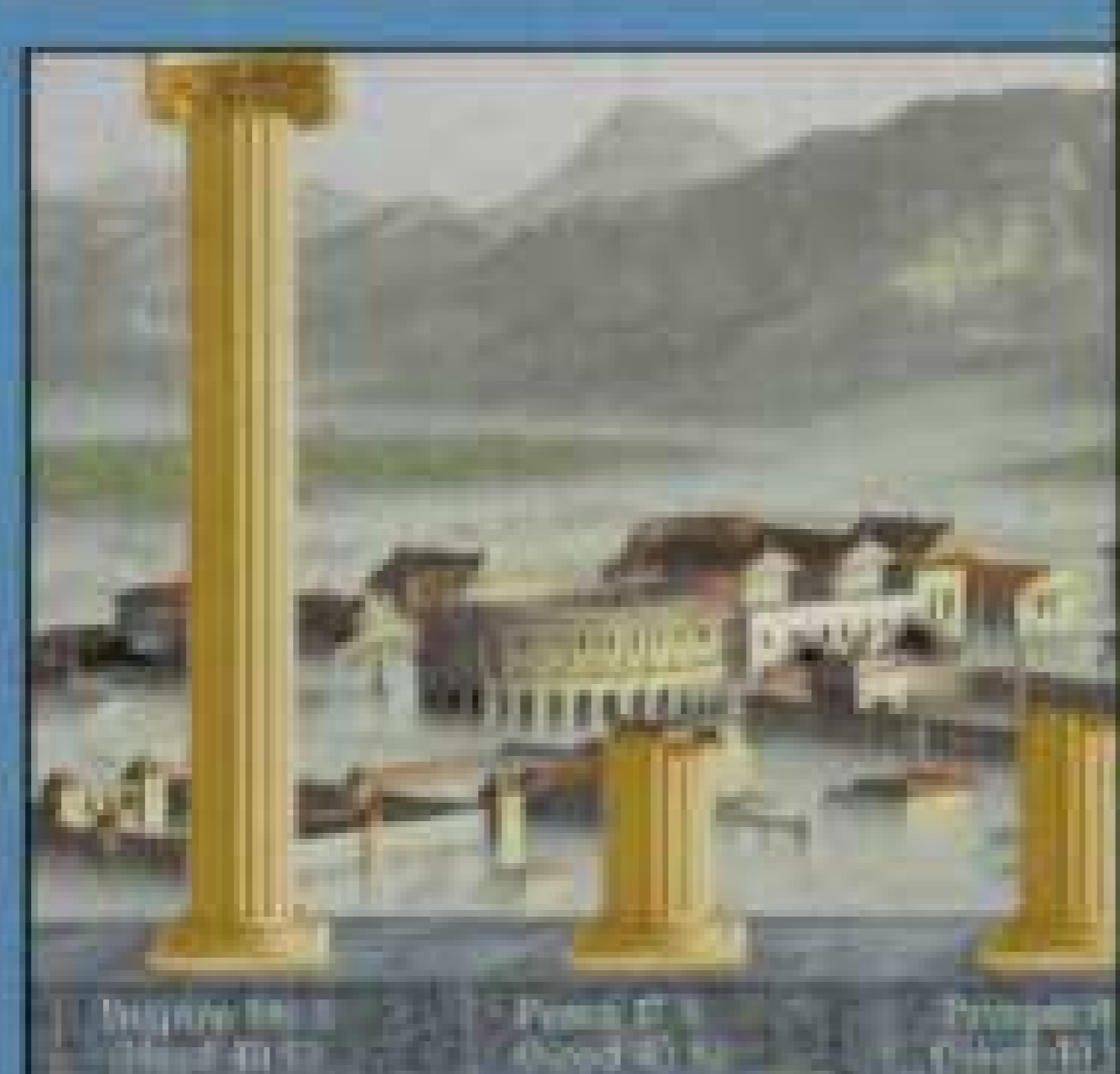
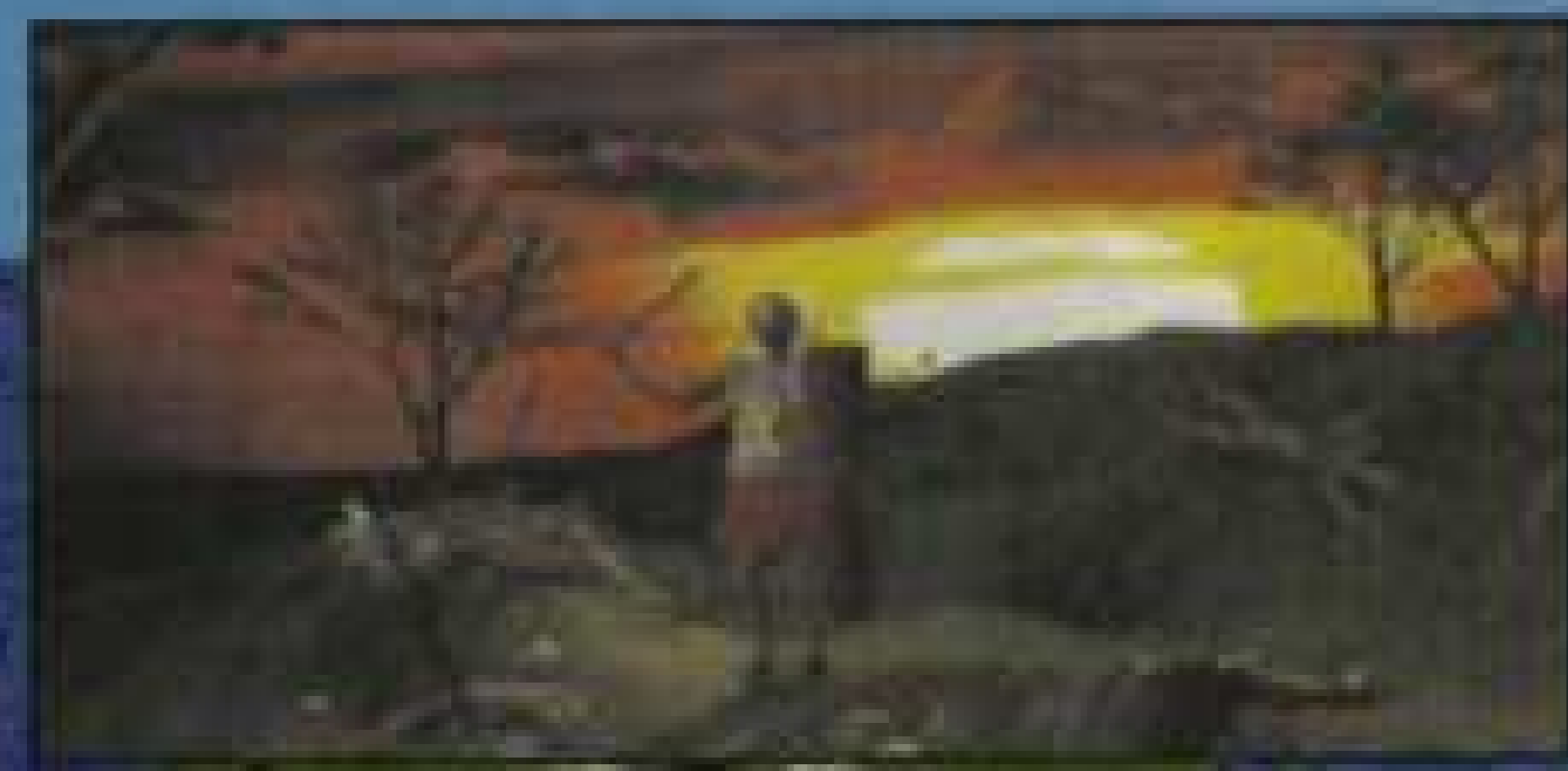
Zawiodła mnie nieco instrukcja, gdyż zawiera wiele istotnych informacji, ale nie ma nawet śladu wprowadzenia klimatu epoki w postaci rysu historycznego. Zresztą cała gra sprawia wrażenie luźno związanej z historią. Świadczy o tym uproszczenie przy podziale prowincji, start do objęcia stanowiska cesarza duto za wczesnie, zupełnie pominięciem niewolnictwa, które przecież kwitło (za utrzymanie dróg, wodociągów itp. trzeba ludziom płacić).

Są też błędy techniczno-merytoryczne. Podczas bitwy Rzymian i barbarzyńców informujące o liczności wojsk (lewy dolny róg) są zamienione miejscami, przed wybudowaniem zakładów produkcyjnych w mieście zabudowanie wynosi 100%, a po wybudowaniu spada (?) i wroście nieskonsekwencja przy utrzymaniu marów – miejskie wymagają ludzi do nadzoru, marzy prowincjonalnie – nie. Nie najlepiej są też rozwiązane bitwy, choć moduł bitewny wbudowany w „Caesara II” zdecydowanie przewyższa programik „Cohort II” pełniący tę funkcję w części pierwszej.

„Caesar II” wygląda na kończącego w pośpiechu i nieco niesłownie wykonanego (nie piszę o grafice), niemniej jednak, wspaniale się w niego gra. Spokojnie mogą polecić pod zbroję.

Sir Hanszak

Producent:
Sierra/Impressions
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: IPS
Komputery: 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA



Jest taktycznie

Od czasów świetności i popularności „Master of Orion” minęło już trochę czasu i wszyscy chyba zdążyliśmy zateknić za walką o panowanie w galaktyce. „Ascendancy” pozwoli nam zostać jej władcą, co wiąże się z jednoczesnym zapewnieniem supremacji własnej rasy.

Kim gramy

Ras jest kilka (dokładnie zależy to od scenariusza – w najobszerniejszym gramy przeciwko sześciu), jednak żeby było śmiesznie brakuje wśród nich ludzi. Intro sugeruje zresztą, że akcja rozgrywać się może w innej niż nasza galaktyce. Nie jest to wcale taki zły pomysł, uniknięto bowiem dzięki temu pokusy ciągłego występowania jako przedstawicieli naszej rasy i gromienia niezemioców aż im panczerzyki popękają. Tak zaś mamy zapewnioną równość, a jednocześnie różnorodność rozgrywek.

Rasy w zasadzie nie różnią się wiele między sobą – poza wyglądem i nazwą rzecz jasna. Każda z nich ma jakąś specjalną zdolność (przypominają się karty do gry w „Magię i Miecz”), przy czym czasami wydaje się ona „podczepiona” nieco sztucznie, jak na przykład niezwykła siła fizyczna rasy przekładająca się na instalowanie na statkach panczerzy o podwójnej wytrzymałości.

Nic to jednak. Dostajemy na swój użytek planetę (i to na począ-

“Ascendancy” wyświetla nam na ekranie całe to drzewko, oszczędzając tym samym bólu głowy powstającego podczas rozmyślań typu „co to ja miałem wymyśleć, by do tego dojść”. Kliknięcie na każdym węźle ujawnia także jakie konkretne korzyści przynieść nam może dana technologia, czyli po prostu jakie maszyny możemy dzięki niej produkować. Nie mamy tutaj żadnej encyklopedii możliwych odkryć, zatem badania prowadzimy w ciemno – tak jak w życiu.

Badaniami naukowymi zajmują się naukowcy i choć w grze nie występuje znany choćby z „Outposta” podział społeczeństwa na „kasty”, to jednak szybkość badań zależy od ilości laboratoriów i stanu populacji. Dodatkowo wszelkie badania mogą zostać przyspieszone poprzez działania dodatkowe – możliwe jest na przykład zamienienie całej planety w kompleks naukowy (Scientists Takeover) dzięki czemu znacznie wrasta jej wkład w badania.

To co sobie wymyśliśmy możemy wyprodukować. Tutaj należy wspomnieć o systemie ekonomicznym występującym w „Ascendancy”, a raczej o jego braku. Mianowicie nie istnieją tutaj takie idee jak zasoby surowców, gotówka i temu podobnie. Istotne są jedynie trzy wskaźniki określające szybkość produkcji, szybkość badań i przy-

rost naturalny – mają one efekt globalny, acz każdy składa się z części wnoszonych przez poszczególne, posiadane przez gracza planety. Te zaś zależą od ilości zbudowanych na planecie instalacji – laboratoriów, kompleksów mieszkalnych, plantacji i czasem innych budynków ogólnego przeznaczenia (mamy tu i generatory tarcz planetarnych, i samowystarczalne przyczółki kolonizacyjne, i wiele, wiele innych).

Latanie

Zdobywanie nowych planet i w ogóle podboje umożliwiają statki kosmiczne – budowle tychże zaś orbitalne doki. Liczba dozwolonych statków jest ograniczona (konkretnie jest to liczba kontrolowanych systemów + 1). Podróże pomiędzy systemami odbywane są po szlakach gwiazdnych, które, w zależności od rodzaju (czyli hehehe, koloru) pozwalają na podróż z różnymi prędkościami. Najwolniejsze oznaczane są kolorem czerwonym, zaś te ultraszybkie – jasnoniebieskim.

Statki kosmiczne stanowią w zasadzie jedyną naszą siłę militarną (choć można budować generatory osłon planetarnych i misyjne, stacjonarne wyrzutnie rakiet). Dzięki podróżom nie tylko zdobywamy nowe planety (na których należy zresztą natychmiast zakładać kolonie), ale też spotykamy inne rasy. Z reguły wszystkie rasy patrzą na siebie spod oka i generalnie się

nie lubią, ale czasem udaje się sprzymierzyć z którąś. Dyplomację prowadzimy spotykając się z przedstawicielem innej rasy i rozmawiając – wybieramy jedną z odpowiedzi, które oferuje nam gra.

4. Wybór rasy w zasadzie nie ma większego znaczenia – choć niektóre specjalne zdolności czasem się przydają. Niezła jest rasa Orfa, ze swoją odpornością na złe warunki klimatyczne (aczkolwiek potem, po wymyśleniu Terraforming nie ma to już żadnego znaczenia), warto także zainteresować się wielkimi jaszczurkami (tymi z Intra), gdyż są to wybitni naukowcy i jako tacy co 85 dni mogą wpaść na jakiś dobry pomysł w „zerowym” czasie.

5. Dyplomacja odgrywa tu pewną rolę, dlatego też warto rozwijać Alien Hospitality i mieć choć jedną przyjazną rasę. Jeśli jesteśmy z kimś w sojuszu, to z reguły daje się on przekonać do zaatakowania naszych wrogów.

6. Powinniśmy dążyć do wynalezienia Metroplex (habitat, fabryka i laboratorium w jednym) oraz Automation – kombinacja ich dwóch jest najlepszym sposobem na zwiększenie „uzysku” z poziomu już maksymalnie zabudowanych planet.

7. Nie warto inwestować w przyrost naturalny (Prosperity), lepiej wynaleźć jak najszybciej Endless Party.



ASCEND

tek prawie zupełnie pustą) oraz trochę mieszkańców. Do osiągnięcia sukcesu dążyć będziemy jak zwykle dwoma drogami – orężem i myślą. Przyjrzyjmy się najpierw temu drugiemu (co jest tym bardziej uzasadnione, że grę rozpoczynamy nie posiadając ani jednego statku kosmicznego).

Nauka

„Ascendancy” jest tu podobna do klasycznych gier „eksploracyjnych”, którym początek dała jeszcze „Cywilizacja”. Badania naukowe rozpoczynamy od trzech głównych dziedzin. Opracowanie jakiejś kolejnej nowej technologii otwiera drogę do następnych. Czasami drogi te krzyżują się – tak, że aby powstała jakaś nowa teoria potrzebne są osiągnięcia w kilku innych dziedzinach wiedzy. W efekcie powstaje drzewiasta struktura, której węzłami są wymyślone teorie naukowe. „As-

nie lubią, ale czasem udaje się sprzymierzyć z którąś. Dyplomację prowadzimy spotykając się z przedstawicielem innej rasy i rozmawiając – wybieramy jedną z odpowiedzi, które oferuje nam gra.

Garść porad

1. Ponieważ komputer jest niewiarygodnie wręcz głupi, należy sobie na początku gry odpowiednio utrudnić ją opcjami – w przeciwnym wypadku szybko zabije nas nuda.

2. Nie warto grać w scenariuszu wykorzystującym dużą galaktykę – niewygodna obsługa programu zaczyna się dawać porządnie we znaki posiadaczowi wielu planet.

3. Pierwszą rzeczą jaką musimy zrobić jest zbudowanie statku – zatem badania naukowe należy rozpocząć od Orbital Structures. Potem dopiero możemy zająć się Xenobiology (aby rozpocząć kolonizację), na końcu zaś TomkIn Diary

11. Warto mieć jakiś jeden mały stateczek, jeśli w naszym układzie znajduje się powolny szlak gwiazdny (red link). Na statku tym zakładamy Alien Destabilizer oraz Line Blocker i wykorzystujemy ten szlak jako prywatną drogę komunikacyjną.

12. Tarcze orbitalne są znacznie bardziej efektywne niż planetarne, gdyż więcej czasu potrzeba by się przez nie przegryźć.



1 Ascendancy

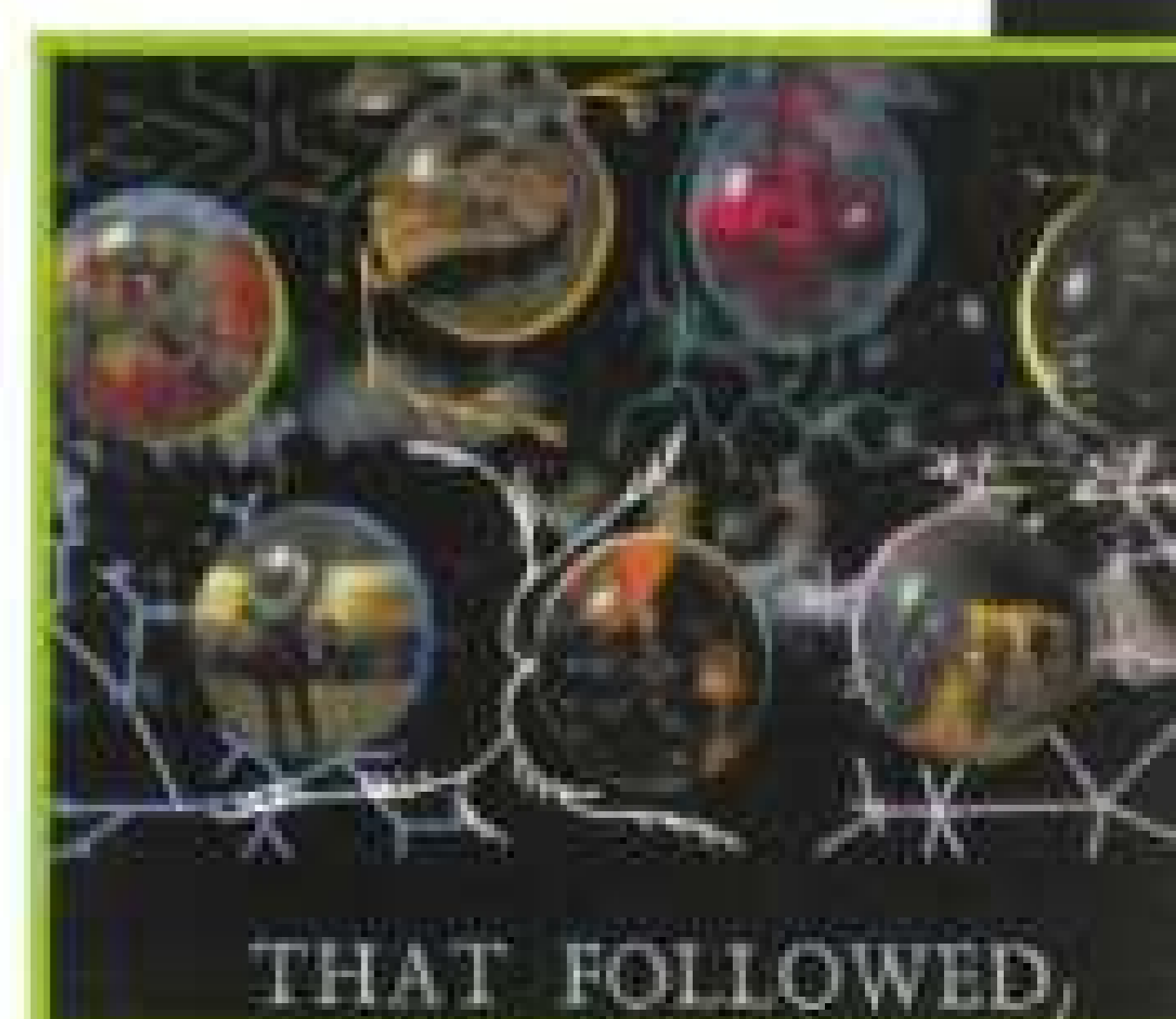
Scanned by Vangia 2004
for CoOnline

13. Walką należy kierować ręcznie. Mizerność sztucznej inteligencji programu może bowiem działać tu obosiecznie.

Wrażenia

W „Ascendancy” na pewno warto zagrać – choćby dlatego, że jest bardzo ładnie zrobiona pod względem graficznym jak i muzycznym. Szczególnie spodobały mi się nastrojowe melodie grające w tle, ale i muzyka z intry jest bardzo dobra.

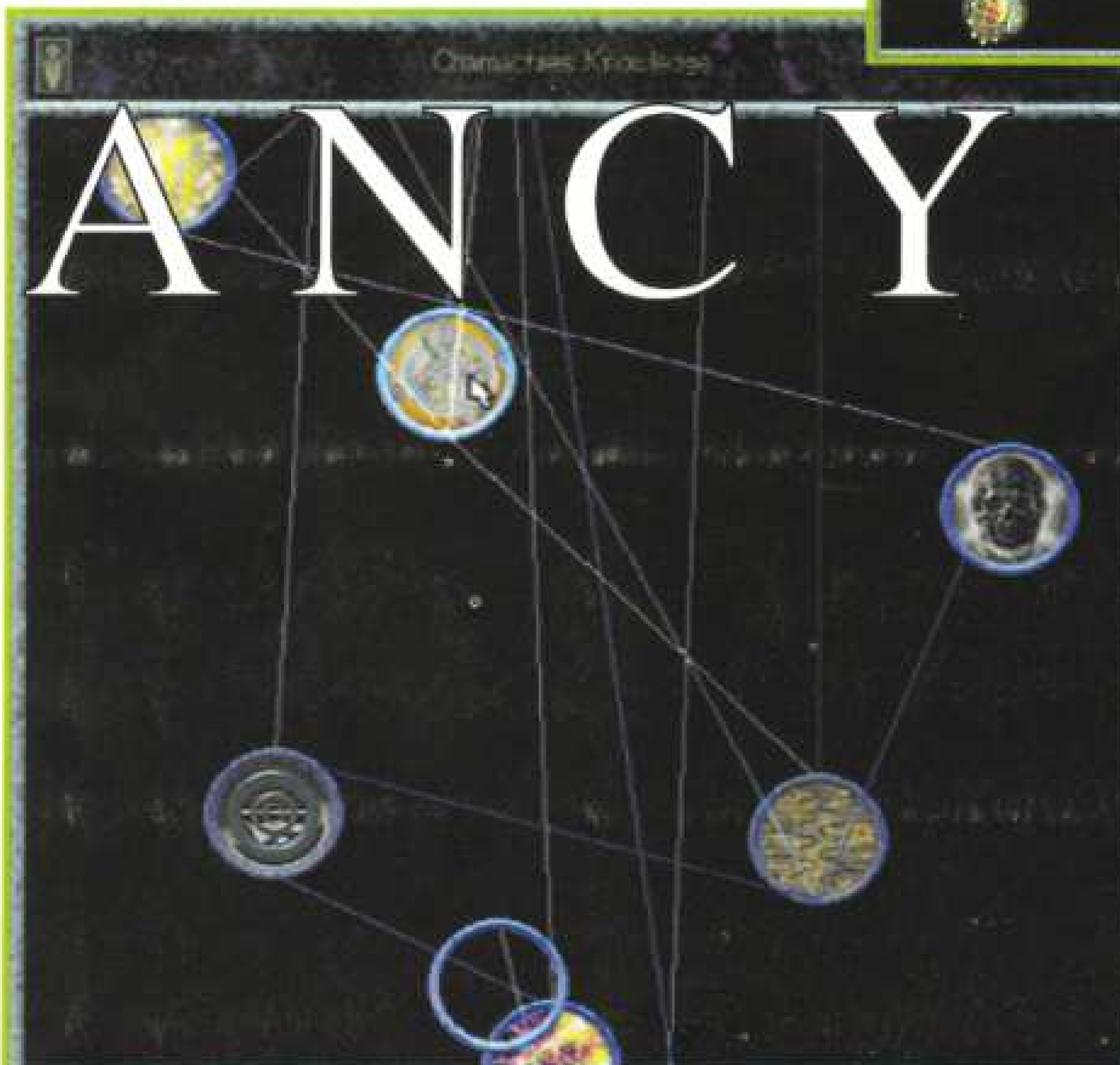
Trochę gorzej jest z obsługą – interfejs jest dość wygodny, jednakże działa z przyzwolłą szybkością dopiero na szybkich komputerach. Wygoda kończy się jednak, gdy porządnie rozbudujemy swoje imperium – jako że każdej planety i statku musimy doglądać osobiście. Z tego powodu po dłuższym graniu „Ascendancy” zaczyna nużyć, tym bardziej że engine AI jest wybitnie prymitywny (z kilkudziesięciu osób piszących do grupy Usenetu poświęconej „Ascendancy”, tylko dwie przegrały). Na szczęście szykowany jest już jednak dodatek Antagonizer Module, który ma temu zaradzić, a także wprowadził nowe rodzaje statków i zmienił nieco interfejs użytkownika.



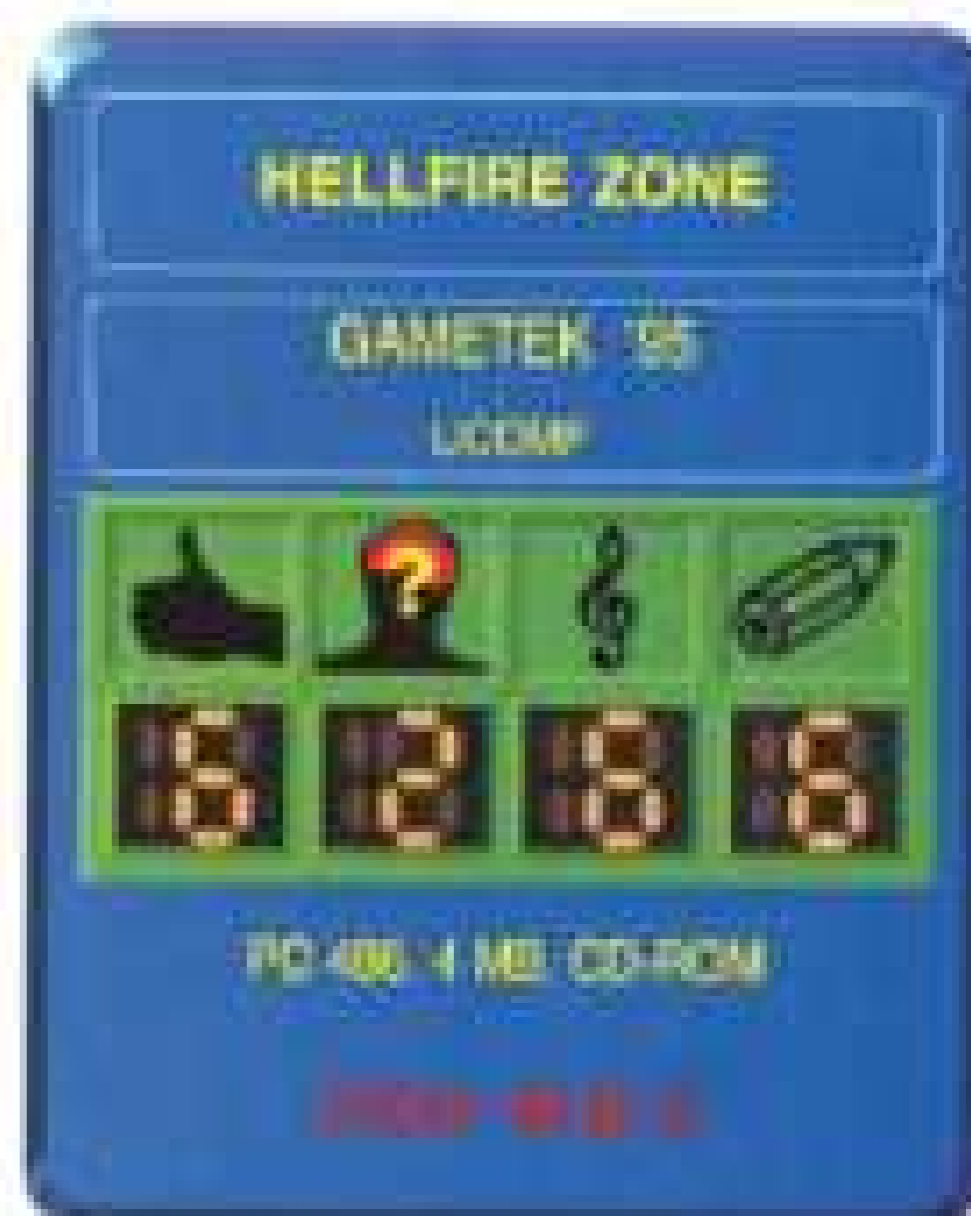
Cóż – wydaje mi się, że nie jest to gra zła – jednak trochę jej brakuje do tego, by mogła zostać hitem takim jak „Master of Orion”. Mimo to polecam.

Gawron

Dystrybutorem gry jest firma IPS Computer Group Komputery, na których chadza: PC



Hellfire Zone



- Czy w strzelankach coś się dzieje Jarie?
- Nie hrabio, cały czas tylko domowate bratałne produkcje...
- Brrr ohyda, nie może coś przysłać nowego?
- O właśnie listonosz wrzucił przez okno jaką paczkę!
- Dlaczego jednak przez zamknięte Jare?!
- Pan sam kazał, panie hrabio, zamknąć okno. To pewno dlatego.
- Na dobreś daj to paczki, a sam zajmij się sycis.

Tutaj hrabia zakończył swój dialog, bo właśnie włączył komputer i uruchomił grę, którą zawierała świeżo dostarczona przesyłka. Tym razem gajowy Marucha nie musiał zaspokajać artystycznej natury pana hrabiego grając na dudach, gdyż sam pan hrabia mógł zagrać, ale na komputerze. Grą okazała się świeża produkcja firmy Gametek „HELLFIRE ZONE”.

Już sama nazwa sugeruje, że jest to jedna z tych okrutnych strzelanek (podobno wypaczająca umysł, itp.) i ma rację ten, kto tak myśli. Mamy statek (tutaj śmigłowiec szturmowy Apache AH-64), działko, dwa rodzaje rakiet do strzelania, miliony wrogów i oczywiście misję do wypełnienia, a właściwie 10 misji.

Jako naj-super-hiper-turbo-odrzutowy pilot musisz podjąć się naprawdę samobójczych misji rakietowych. Każda z nich sprowadza się do lotu po określonych trasach nad obszarze wroga, po drodze zabraniu rozbitego pilota naszych wojsk i dotarcia do bazy. Wszystko pod ciągłymi atakami wrogich jednostek powietrzno-lądowych, ciągłą walką z kończącym

się zapasem paliwa i nerwami. Są momenty, w których robi się naprawdę gorąco. Do strzelania tak jak wspomniałem mamy działko, rakietę Stinger, rakietę naprowadzającą Hellfire oraz kilka flar do opędzania się od nadlatujących rakiet wroga.

W grze zastosowano świeżą wśród strzelanek technikę tworzenia obrazu pseudotrójwymiarowego. Sylwetki czołgów, helikopterów, ludzi i naszej maszyny są starannie „policzone”, oddają trójwymiarowość obiektów, cieniowane, obracane w kącie pełnym mają płynne przejścia dla każdego ujęcia. Jednak to tyle dobrego, reszta jest trochę szuturna – na początku myślałem, że gra jest zaledwie demem. To jest dwuwymiarowe (zwykły obrazek gór i nieba w tle), mimo że podłoże, obiekty i widok ma nadać grze charakter trójwymiarowej strzelanki, trochę puste wypełnienia ziemi co jakiś czas drzewo, żołnierz, czołg, krzak, bunkier, schematyczny tor lotu pocisków, wrogich helikopterów i samolotów; te

wszystkie składniki nadają grze szybko etykietkę monotonnej. Niby dynamicznie, ale tak naprawdę gra sprowadza się do lotu w kierunku wskazywanym przez strzałkę, odpaleniu co jakiś czas flar, gdy za ogonem ciągnie się nam sznur rakiet, zejścia niżej przed nadlatującym co jakiś czas z tyłu helikopte-rem i schodzeniem z drogi lecącym w naszym kierunku samolotom – to tyle. Co poziom zmieniają się flak, kilka pojazdów naziemnych i liczba punktów nawigacyjnych jakie musimy osiągnąć, aby ukończyć misję.

Gra mogła być przebojem, gdyby jednak urozmaicono ją o chociażby cele nawodne, wprowadzenie wznieście (cały teren jest płaski), może więcej budynków i trochę bardziej przemyślane i zróżnicowane scenariusze poszczególnych misji. A tak, jest po prostu kolejną strzelanką, wykorzystującą inną niż dotychczas technikę tworzenia obrazu. Polatać i postrzelać można, ale szybko się znudzi – niestety.

EMILUS

P.S. Udało mi się przypadkiem odkryć, że kolejne misje przełącza się kombinacją klawiszy: „ENTER” i „DELETE”.

Po zeszłorocznym (jak to czas leci) sukcesie „Raptora” Epic Megagames postanowił też coś zarobić na strzelance tego typu. Żeby zarobić, trzeba najpierw grę napisać, a potem dobrze sprzedać – pierwszy etap (pisanie) wyraźnie już został zakończony. Jak będzie z drugim etapem (czy będzie to sukces kasowy) dopiero się okaże. Nie uprzedzając wypadków napiszę kilka słów o samej grze.

Jak to zwykle bywa lecimy cały czas w górę ekranu, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Na końcu większości poziomów trafiamy na bossa, większego niż wszyscy pozostali. Zdobywane w czasie lotu punkty przeznaczamy na doposażenie naszego statku (stare wyposażenie można sprzedać i zastąpić nowym bez straty gotówki). Po zakończeniu poziomu decydujemy się, gdzie chcemy lecieć dalej – na ogół mamy do wyboru dwie trasy, wiodące dalej w głąb galaktyki, wszechświata or something (cy coś, jak mawia Dobrochna). Czyż trzeba czegoś więcej?

Nie da się ukryć, że potrzebna jest coś więcej. Potrzebna jest możliwie duża grywalność, gra musi wciągać i to możliwie na jak najdłużej. „Tyrian” może wciągnąć i piszę to bez silenia się na napisa-

nie czegoś pozytywnego. Spośród wielu gier tego typu, jakie przewinęły się przy różnych okazjach przez nasze komputery redakcyjne „Tyrian” ponad wszelką wątpliwość lokuje się w czołówce. Niestety, nie mogę go polecić z czystym sumieniem, choć naprawdę bym chciał...

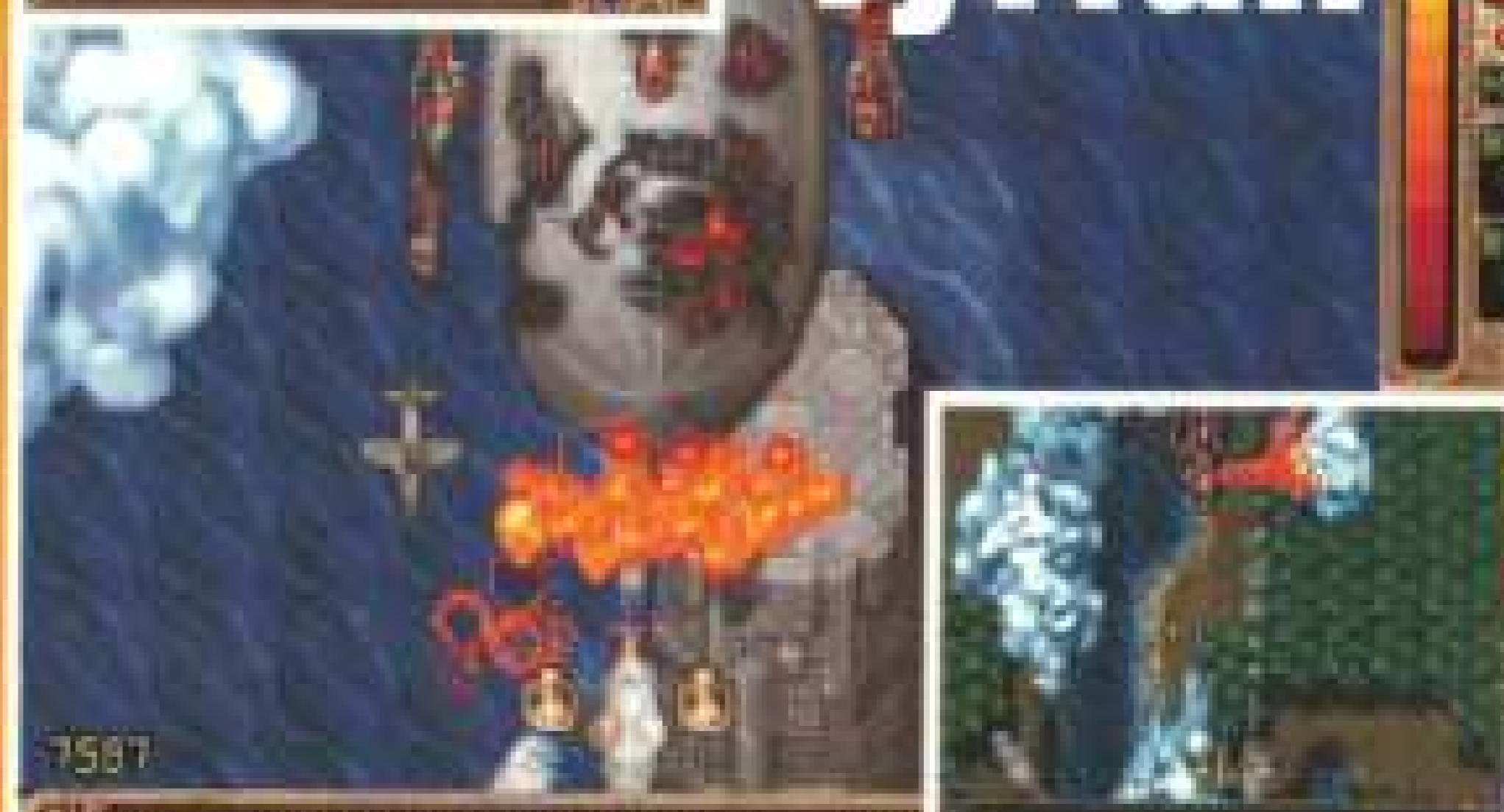
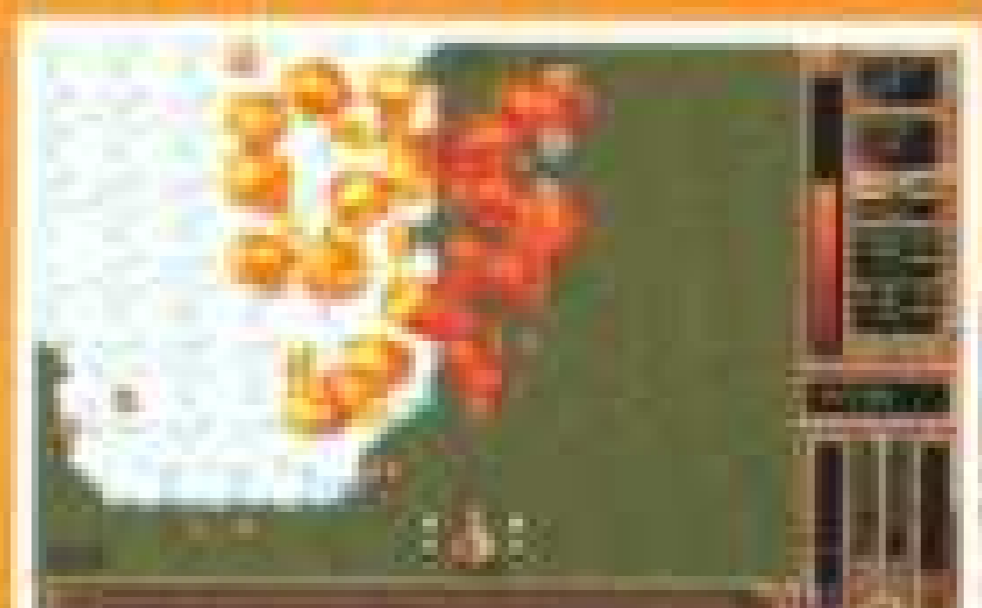
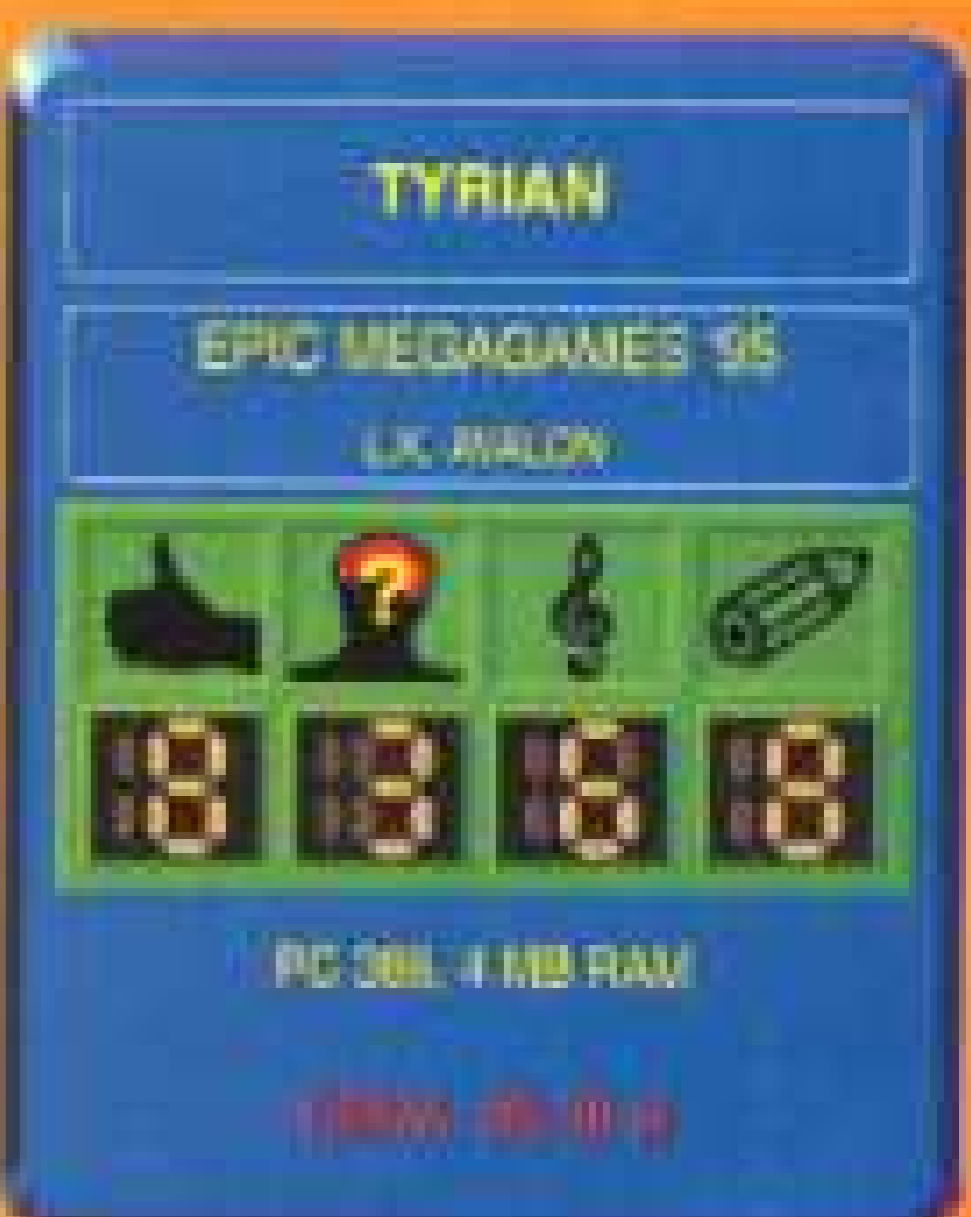
„Tyrian” niestety ma skopaną obsługę dźwięku. Nie wiem dlaczego, nie wiem na czym to polega, nie będę przeprowadzać długotrwałego śledztwa. Być może problem dotyczy tylko mojego komputera (do którego mam zaufanie). Faktem jest, że w najlepszym wypadku udało mi się grę zmusić do odgrywania efektów muzycznych w kanale FM. Mimo, że mój ośmiobitowy klon Sound Blastera (Mediavision Thunderboard) znajduje się na liście obsługiwanych kart dźwiękowych (zresztą emuluje on SB bardzo dobrze, nigdy nie miałem z nim problemów ze względu na brak zgodności z oryginałem), „Tyrian” nie był w stanie go wykryć. Próby odpalenia gry z GUSEM MAXem nieodmiennie kończyły się twardym zawieszaniem komputera po kilkudziesięciu sekundach. I co z takim czymś zrobić? Grailiśmy sobie po cichutku. A to, co udało mi się usłyszeć

w tych kilkudziesięcioszekundowych grach z dźwiękiem, było średnie – muzyka niestała, ale efekty dźwiękowe słabe.

Podsumowując: „Tyrian” to kawał fajnej strzelanki, mającej wszystko, co jest potrzebne, żeby mieć frajdę. Kupić nie kupić – obojętne na pewno warto.

Robaquez

P.S. Spróbujcie w menu głównym wstukać: TECHN0, STORMWIND, UNKNOWN, ENEMY, WEIRD, STEALTH.



Koniecznie zajrzyj do naszych sklepów firmowych

Nowe, wspomniane gry!



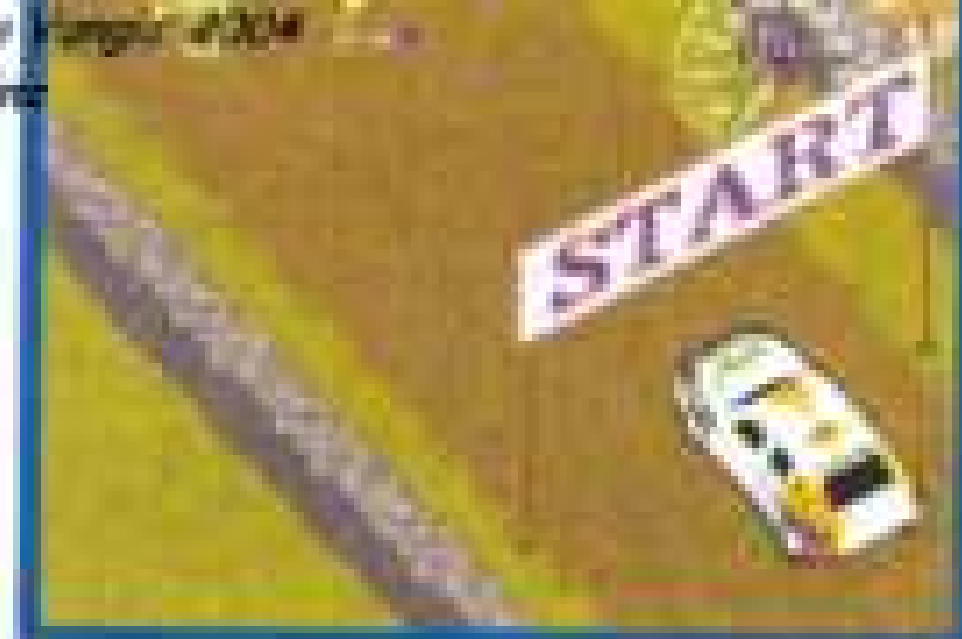
Wkrótce ukazą się również:
Frontier First Encoder,
Machiavelli,
Ceasar II,
Heart of Darkness,
*F1 Grand Prix II,
Top Gun

Dystrybucja:



IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-976 Warszawa, ul. Okężna 3
tel. 642.97.66, 642.97.68
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262
tel./fax (0-3) 75 39 79





Wścigi samochodowe to jedna z form komputerowej rozrywki. Idea jest prosta: mamy samochód i startując nim w wyścigu musimy dojechać jak najszybciej do mety. Najczęściej pokrywa się to z tym, aby być pierwszym. W jednych wyścigach jak w „The Need for Speed” grafika doprowadza do tego, że niemal czujemy, że jedziemy daną maszyną, w innych jak w „MicroMachines” czy „PowerDrive” chodzi tylko o „grainość” (playability), a grafika ma tylko pokazać kto gdzie jest na trasie. Jeden i drugi typ wyścigów ma swoich zwolenników i swoich przedstawicieli. Tym razem choć napisać o grze dopiero co wydanej „PC Rally”, będącej wyścigiem z drugiego rodzaju.

Po uruchomieniu gry i zagranie kilka razy orientujemy się, że chodzi tylko o łatwą i lekką zabawę, żadnych ukrytych idei, zadań umysłowych czy innych problemów – czysta żywa rozrywka. Do wyboru mamy dwa samochody: Celica i Lancia. Poza kształtem i nazwą nie różnią się pomiędzy sobą. Tak samo się je prowadzi, takie same przyspieszenia, zarzucanie na zakrętach, hamowanie. Mamy pewną pulę pieniędzy, za które możemy kupować nowe, lepsze



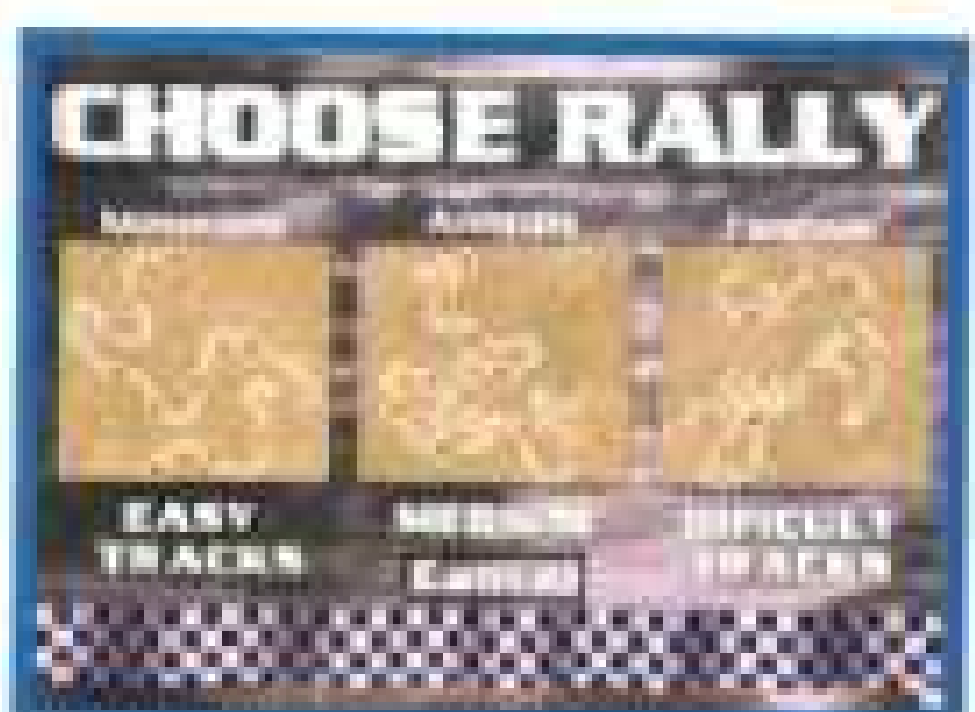
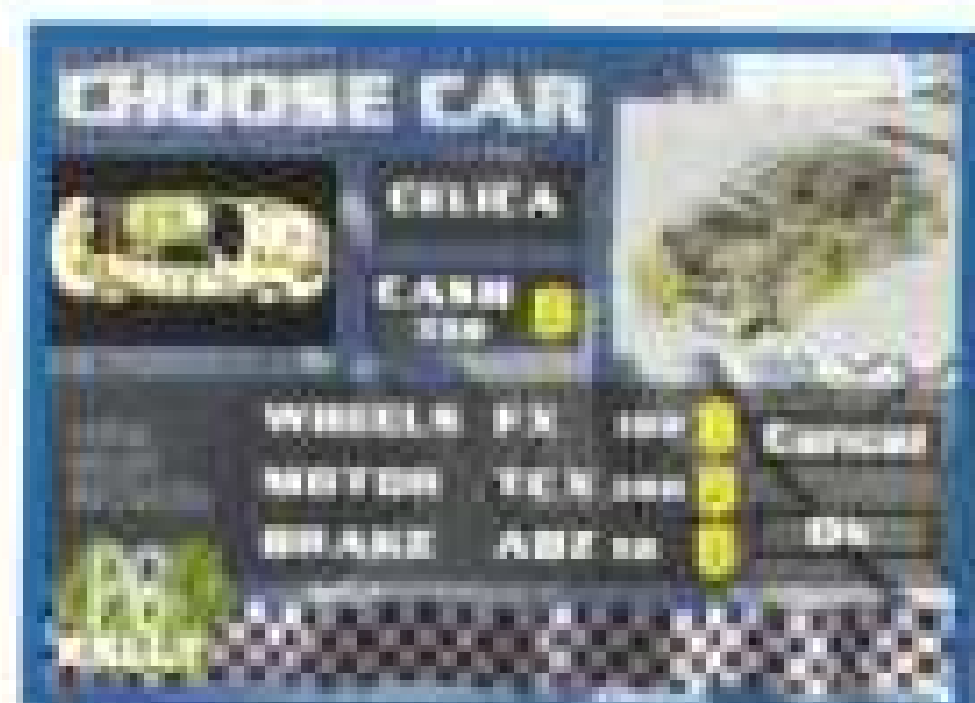
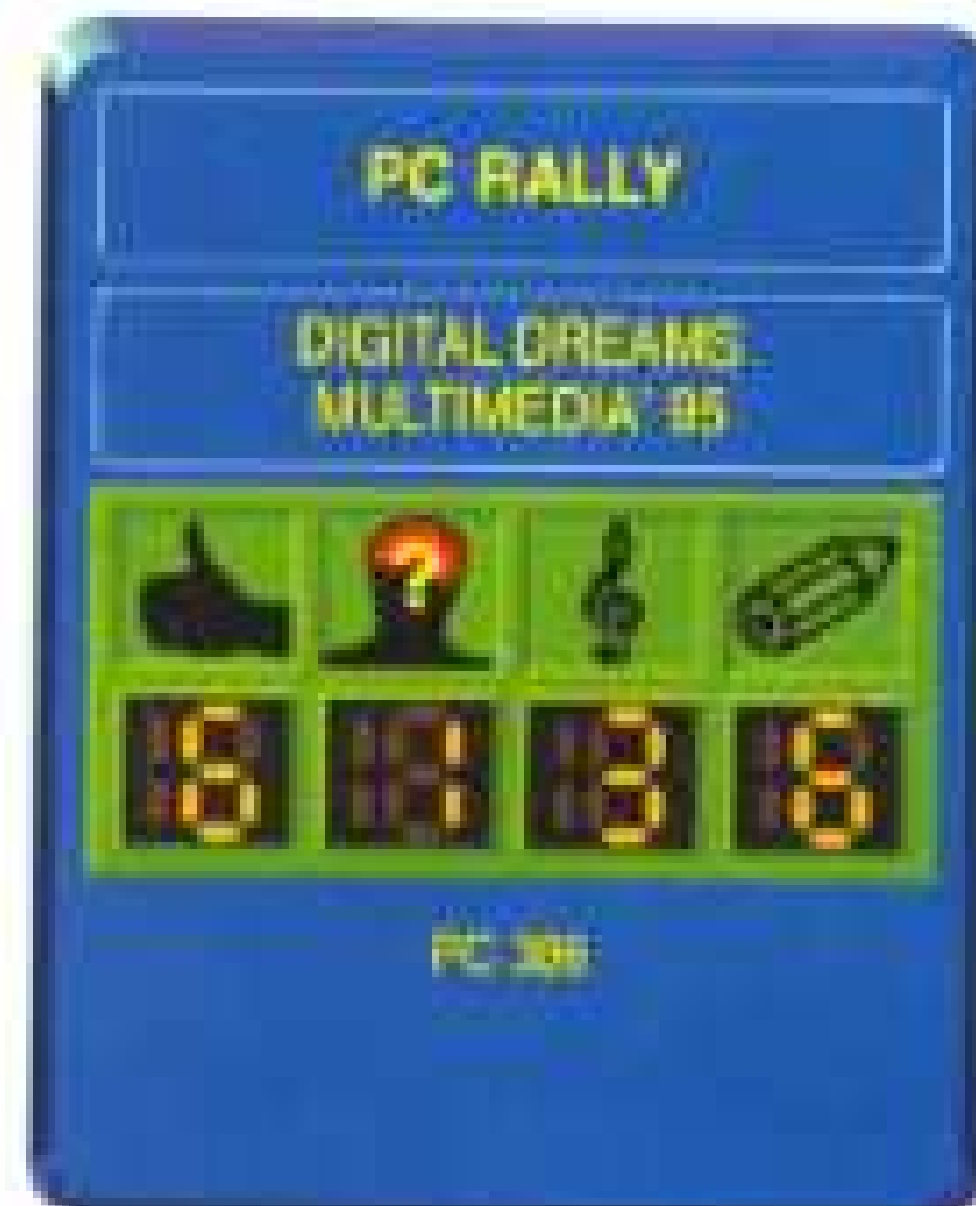
części z trzech bloków: opony, silnik i hamulce. Poszczególne rodzaje tych części mają niewiele wspólnego z rzeczywistością, a nazwy są tylko udawaniem pewnych klas jakości, spokojnie można by je zastąpić tradycyjnymi nazwami: opony nr 1 czy silnik klasy 2.

Opcje gry pozwalają nam wybrać jeden z trzech rodzajów przejazdki. Jazda treningowa jest pewnym sposobem na przetestowanie samochodu, dodatkowa możliwość włączenia lub wyłączenia przeszkód pozwala na przetestowanie wchodzenia w zakręt, jak i umiejętnego omijania przeszkód. Druga jazda wybraną trasą jest sposobem na dopracowanie sobie techniki przejazdu trudnego odcinka wyścigu – można trenować tak długo, aż trasę będzie się znało na pamięć, a tablica pobitych na niej rekordów zapełni się naszymi wpisami. Trzeci rodzaj jazdy to grafika dla pełnych profesjonalistów motoryzacyjnego fachu, czyli start w wyścigu. W ostatnim rodzaju

także mamy trójdzielność – trzy wyścigi, każdy o innym stopniu trudności. Utrudnienia polegają na większej liczbie zakrętów i przeszkód oraz zmniejszeniu maksymalnego czasu przejazdu.

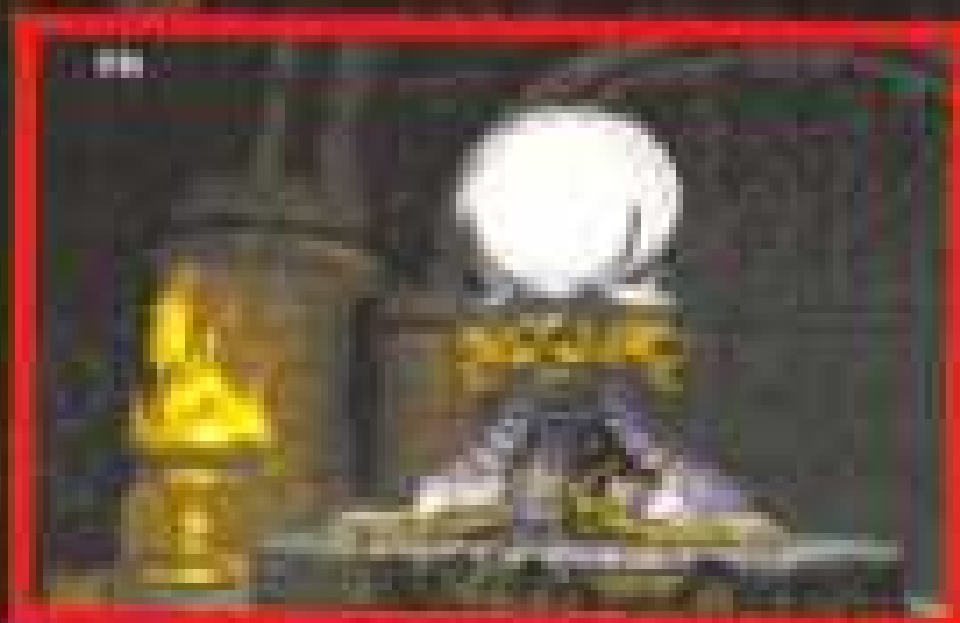
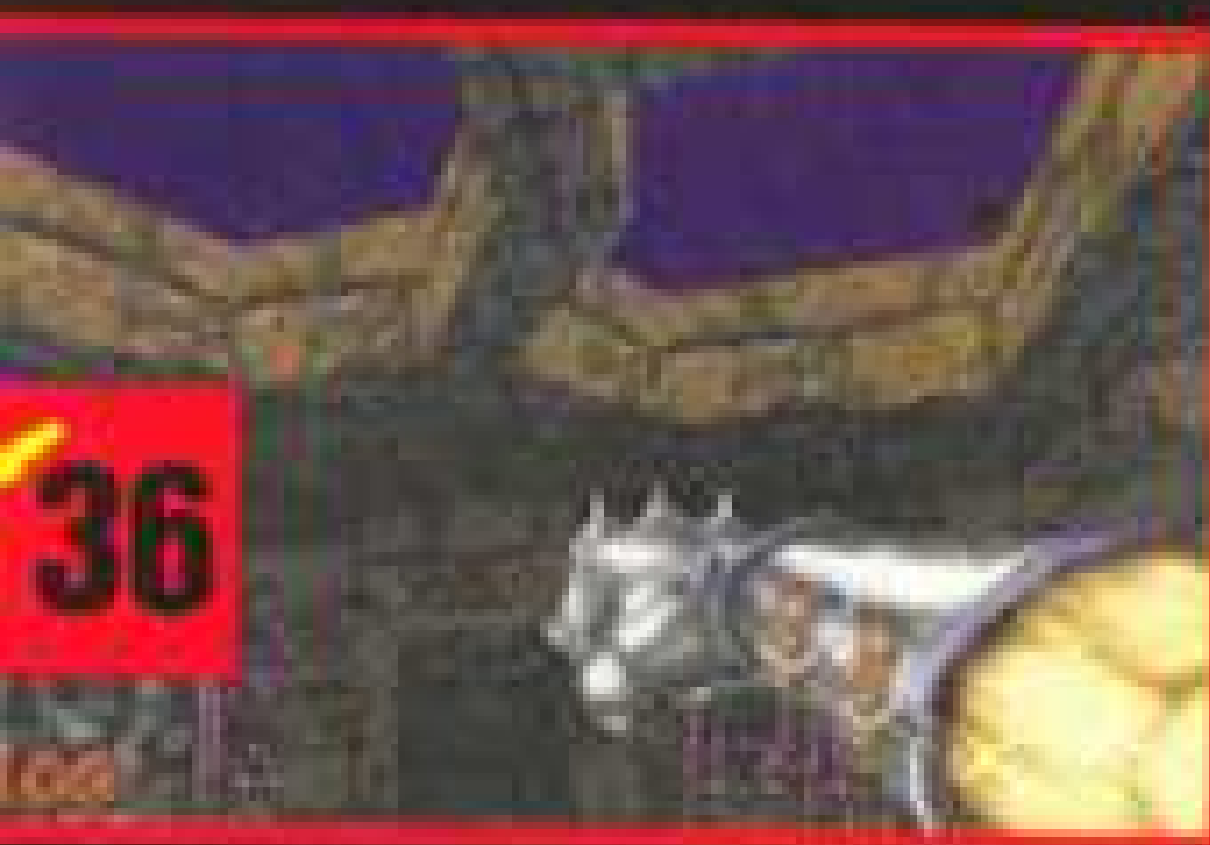
Grafika w grze nie jest żadną rewelacją, zwykła niska rozdzielczość umiarkowanie kolorowa, sylwetki samochodów miłe dla oka i kontrastujące z jakością tła. Widok z góry pod kątem, na przewijającą się trasę, w której centrum znajduje się pędzący samochód przez nas sterowany. Trasy dość monotonne, skromnie urozmaicane jakąś deską, kamieniem czy drzewem – słańbuko.

Cała gra to wyścigi z czasem, nie z przeciwnikami i może to wpływać na mało atrakcyjną formę rozrywki jaką jest „PC Rally”. Wprawdzie kilka pierwszych prób grania w nią może dostarczyć wypieków na twarzy, emocji związanych z wyborem kombinacji jaką techniką wchodzić w zakręt czy po prostu biciu rekordów toru, to jed-



nak nie wystarczy aby gracz przytrzymał na dłużej niż kilka dni. Podejrzewam, że ta gra ma być właśnie taka łatwa i przyjemna, ale czy to musi iść w parze z łatwym znużeniem się nią?

EMILUS



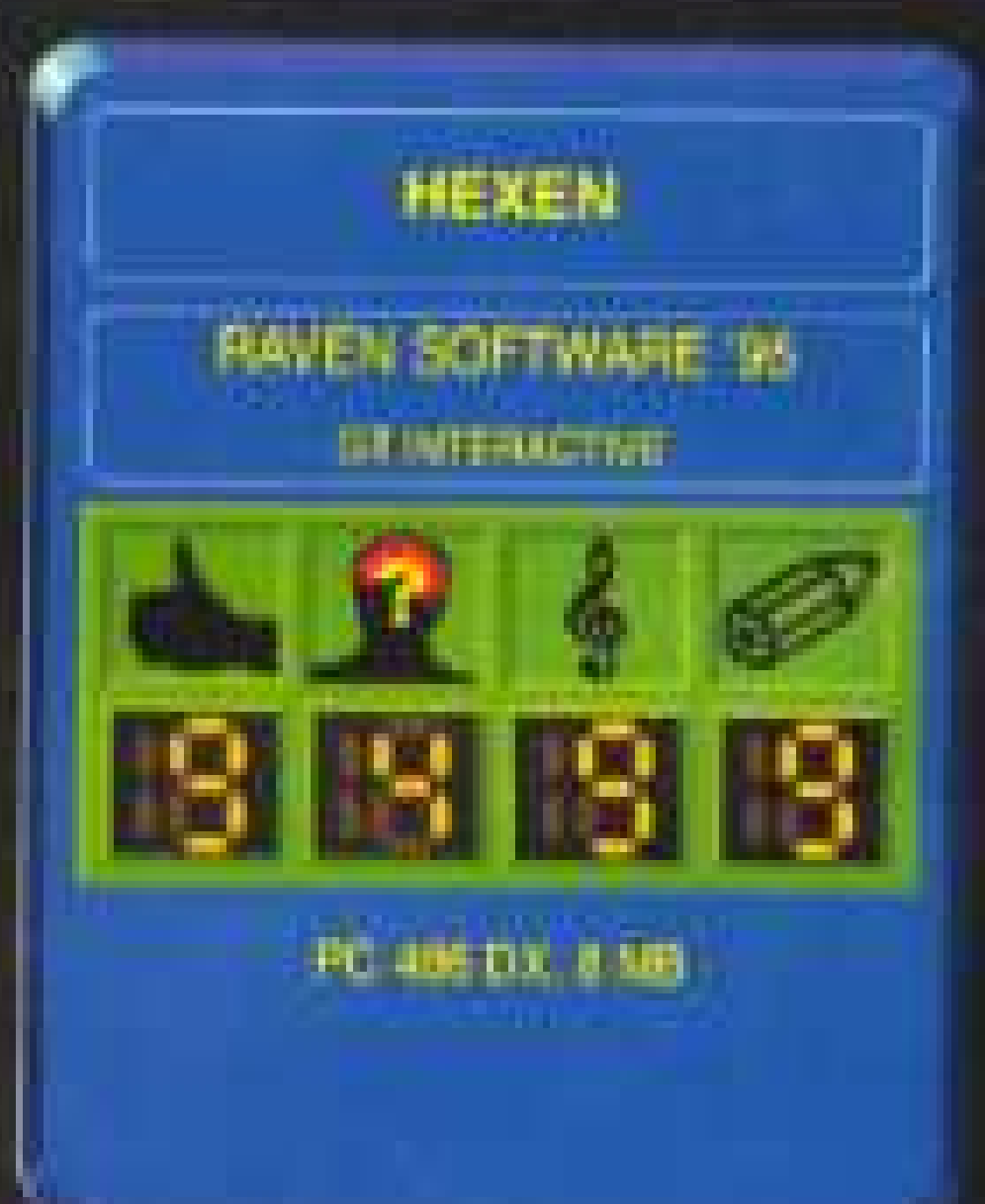
„Hexen” to kolejny produkt wzorujący się na przelatanym dziadku DOOMie. Podtytuł brzmi „Beyond Heretic”, czyli „Więcej niż Heretic”. Następca wnosi do gatunku bardzo niewiele, jest raczej tym dla „Heretica” czym „DOOM 2” był dla „DOOMA”. Zmieniły się potworki, ale nie wszystkie. Na przykład bestia której dosledał czarownik w ostatnim levelu „Heretica” pełni teraz rolę straszdydelka które można zmieść z powierzchni ziemi dwoma machnięciami topora.

Graficznie jest trochę lepiej, ale wciąż podobnie do poprzedników. Można patrzeć w dół i w górę, latać itd. Wprowadzono dużą

ilość artefaktów, które zbierane podczas gry dają się wykorzystać w dowolnym momencie np. do zamiany przeciwnika w świnię (zamiast kurczaka). Szczególnie efektowny – „Dark Servant” – powołuje do życia gościa z wielkim młotem nieco podobnego do Cyberdemona, który jeżeli znajdzie na swojej drodze Twoich przeciwników to przepuści ich przez maszynkę do mięsa. Oprawa dźwiękowa nie pozostawia wiele do życzenia – słyszalne są dźwięki tła, pośpieszne kroki, odgłosy walki, dźwięki okrzyków. Całość dodaje dużo do i tak już niesamowitej atmosfery gry.

Zupełną rewelacją jest wprowadzenie trzech klas postaci. Zaczynając grę można wybrać wojownika, kleryka lub maga. Wow! Postacie te nie różnią się bynajmniej wyłącznie wyglądem – każda z nich posiada własne cechy i władę różnymi broniąmi. W sumie więc jest do dyspozycji 12 różnych oręży! Są topory, młoty, pięści, ale też duża ilość zaklęć oraz magicznych broni „strzelających”, najlepszych do walki ze względu na duży zasięg. Szczególnie niszcząca jest czwarta broń kleryka – polecam.

Wprowadzono też element Mana, czyli kwintesencji siły magicznej. Większość broni



wymaga posiadania odpowiedniego zapasu tego środka i w miarę walki zużywają go. Taki dodatek miło urozmaica grę.

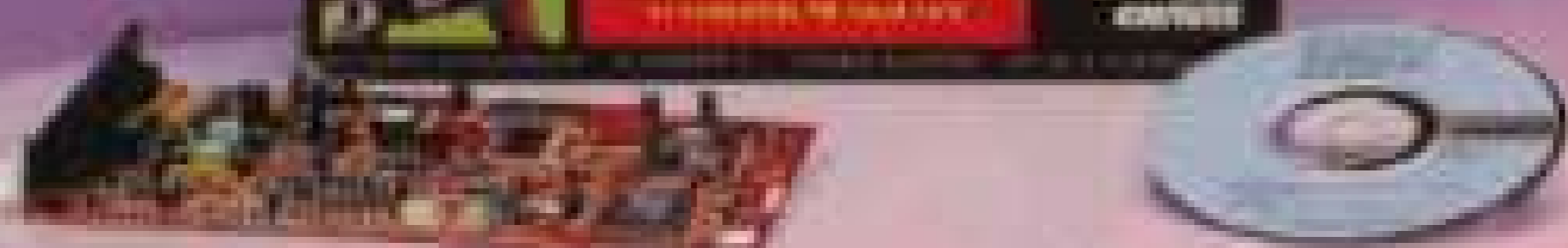
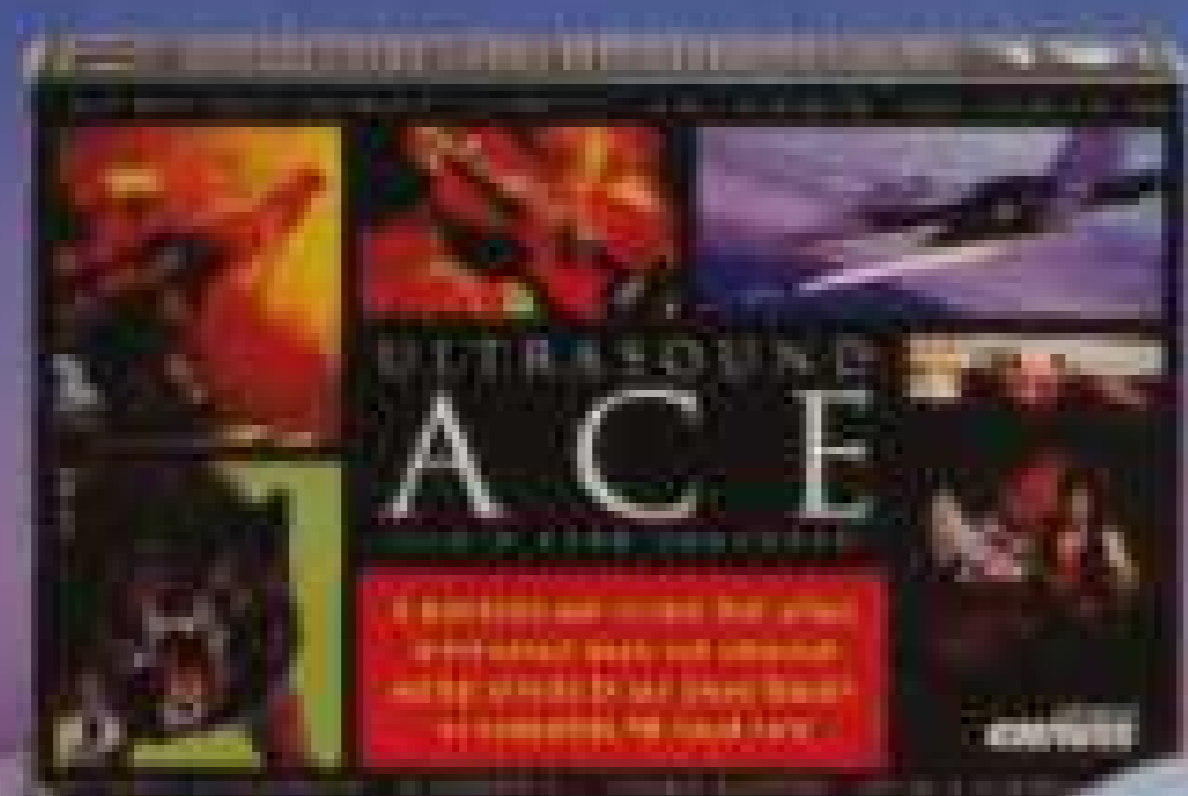
Ogólnie rzecz biorąc, „Hexen” wart jest polecenia jeżeli ktoś jest na tyle wytrwały, że nie znużył go jeszcze trójwymiarowe klony DOOMA. Wymagania są niestety wysokie – poniżej 486DX nie ma w ogóle sensu próbować grać. Za to na tych szczęśliwców, którzy z powodzeniem uruchomią grę na swoich komputerach czeka wiele godzin świetnej rozrywki w fantastycznym świecie „Hexen”.

ROOSHKEEN

**JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ**

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy

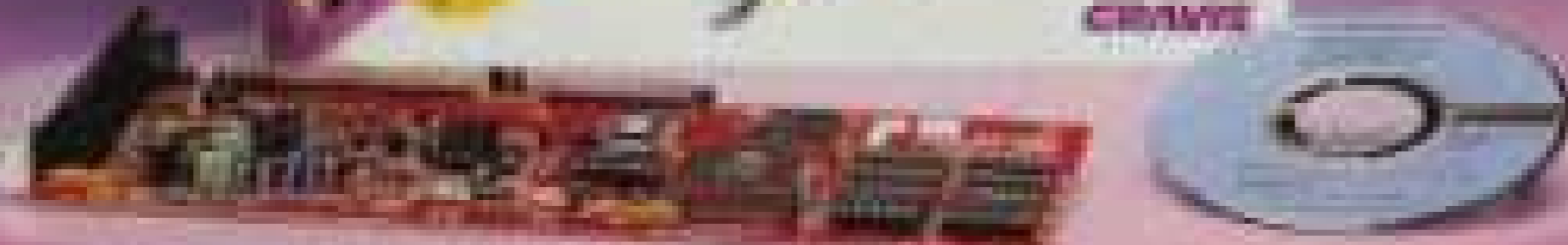


Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI...

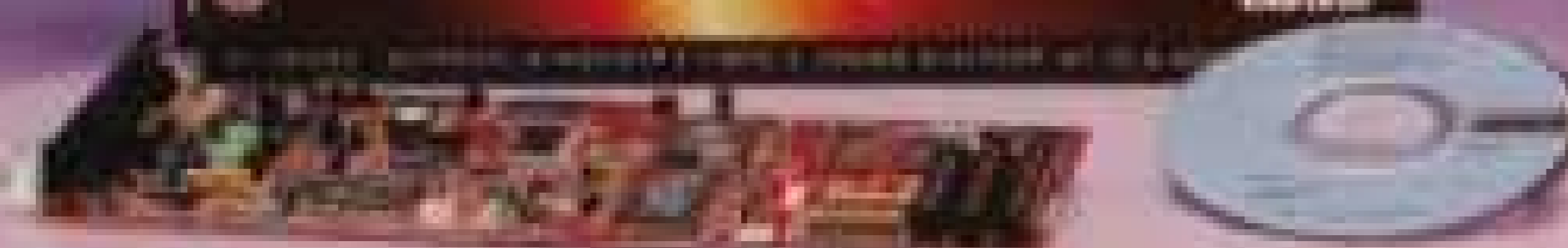


UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącza joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maksymalistów

Zaspokajają oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Pioneer



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

**PLEYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA**

Boomerang

Gamepad jest robiony w kilku odmianach i wykonaniach – osobno do Amigi, osobno do peceta, ma również wersje do niektórych konsol (Nintendo/Pegasus, Pegasus 502, Sega). Wykonania (zwykłe i luksusowe) różnią się między sobą ceną, tworzywem z jakiego zrobiony jest korpus i długością kabla. Model B 201, który dostał nam się do testów, jest bardzo estetyczny, tak na oko solidny i dobrze leży w dłoni – choć dla Modego był trochę za duży.

Pierwszą operacją było podłączenie – które nie było specjalnie łatwe. Wtyczka ma dość szerokie

nieże, a w każdym bądź razie umożliwiał szybką i sprawną grę. Równocześnie jednak krzyżak jest dość sztywny i wymaga stosunkowo dużego ruchu, żeby wywołać reakcję. W efekcie bardzo trudno jest sterować dokładnie, co – zwłaszcza przy próbach zastrzelenia kogoś z działka w starym, dobrym „Retaliatorze” – ma niebagatelne znaczenie. W „MK2” nie pograłem – gra z klawiszu i joysticka naraz jest obłędnie niewygodna, a dwa klawisze fire w jakie wyposażony jest boomerang to stanowczo za mało żeby komuś solidnie dokopać.



Polskich joysticków było już kilka rodzajów, mniej lub bardziej udanych. Polskiego gamepada jeszcze nie było – do niedawna. W październiku dostaliśmy do ręki pierwszy egzemplarz boomeranga – czyli polskiego gamepada, produkowanego przez firmę MATT (to Ci od Skorpiona, takiego joysticka o cokolwiek pokręconym kształcie).

Skorpion był całkiem niezły, może nie miał wiele wspólnego z rewolucją w dziedzinie joysticków pecetowych, ale miał wystarczająco dużo zalet, żeby można go było z czystym sumieniem polecać. Uprzedzając wszystko to, co napiszę o gamepadzie, z Boomerangiem jest podobnie – o osiągnięciu na skalę europejską trudno mówić, ale jest to kawałek solidnego sprzętu. Teraz już po kolei.

krawędzie i jeśli gniazdko nie jest dokładnie na środku śledzia, dociągnięcie jej może być niemożliwe – a wtedy brakuje kontaktu i gry nie wykrywają gamepada. Wtyczka nie ma również śrubek, więc nie można jej dociągnąć do gniazda – ja musiałem rozkręcić komputer i poluzować kartę, zanim udało mi się całość prawidłowo podłączyć. Na szczęście jest to operacja do przeprowadzenia dokładnie jeden raz.

Zanim zacząłem grać, postanowiłem jeszcze spróbować kalibracji i znów się trochę spociałem. Pokrętki do kalibracji są do kitu, zwłaszcza to do kalibracji pionowej – mało wystaje z obudowy i jest cienkie, a żeby je obrócić trzeba siły słonia. Po kilku próbach włożyłem palce do zimnej wody, a kiedy już przestała się unosić

para, wyjąłem z szuflady z narzędziami kombinerki. Młody po kilku próbach z mądrą miną stwierdził, że to się w ogóle nie obraca. Szczęśliwie koniec końców okazało się, że kalibracja jest właściwie niepotrzebna, jako że większość gier robi ją na wszelki wypadek po swojemu, jedynie „Raptor” nie potrafił sobie z nią dać rady.

Do testów wybrałem trzy gry, które akurat miałem pod ręką – pierwszą był nieśmiertelny „Retaliator”, drugą „Tyrian” zainstalowany na czas testów (opis w tym numerze, o ile w ostatniej chwili nie pokręci się rozpiska). Trzecim tytułem był przez kilka minut „Mortal Kombat”, niestety nie był to najlepszy pomysł – ale o tym za chwilę.

W „Retaliatorze” i „Tyrianie” nie miałem do boomeranga większych zastrzeżeń – sprawiał się całkiem

Z innych uwag jakie pojawiły się w trakcie testów jedna jest zupełnie nieoczekiwana – gamepad okazał się bardzo głośny. Kiedy usiłowałem pograć sobie ciemną nocką w „Tyriana”, okazało się, że samo stukanie Boomeranga wystarcza, żeby zbudzić moją małżonkę. Cytałów nie będzie, ale były mało pochlebne, sęk w tym, że dostało się głównie mnie, a nie producentowi.

Na Boomeranga udzielana jest trzymiesięczna gwarancja, ale sądząc po solidności konstrukcji (a jakże, rozkręciłem go i zajrzałem do środka, styki są z gumy przewodzącej) ryzyko konieczności korzystania z niej jest stosunkowo niewielkie.

Robaquez

Tekwar



Firma Capstone zainwestowała ostatnio w 3 produkty: niecierpliwie oczekiwaną nie tylko przez fanów Żelaznego przygodówki „Chronomaster” oraz w dwie gry doomopodobne: osadzony w środowisku fantasy „Witchaven” i właśnie „Tekwar”, którego akcja dla kontrastu rozgrywa się w nieco cyberpunkowej przyszłości. Modnym stało się opieranie gry na autorstwie Williama Shatnera.

W grze wygląda to tak: jest rok 2045, zaś miejsce zdarzeń to rozrośnięte do rozmiarów mgłocha Los Angeles. Miastu zagraża najsilniejszy i najbardziej uzależniający narkotyk wymyślony dotąd przez człowieka – tek. Jego dystrybucją na ulicach metropolii zajmują się TekLordowie, potężni dealerzy, którzy podzielili między siebie strefy wpływów. Ostatnio okazało się, że organizacja odłożywszy na bok wewnętrzne waśnie zdecydowała się ostatecznie zawładnąć miastem. Jej diabelski plan polega na dystrybucji teka przez Matrix – komputerową sieć informacji używaną codziennie przez tysiące ludzi. Wiedząc, że ten szalony plan jest teoretycznie możliwy do przeprowadzenia, konsorcjum porwało dwóch słynnych specjalistów – cyberbiologa Petrovskiego i zdobywcę nagrody Nobla cybernetyka Nakaharę, aby opracowali odpowiednią technologię. W tym miejscu oczywiście potrzeba faceta, któryby zrobił z tym wszystkim porządek – powyrzynał wszystkich mafiozów wraz z ich świtą morderców i uratował miasto przed zagładą. Ponieważ swojego czasu wrobiono cię w handel tektem, ostatecznie pięć lat spędziłeś zamrożony w orbitującym więzieniu zwanym lodówka. Okazuje się jednak, że jedynie ty jesteś w stanie sprostać zadaniu. Odmraża cię osobiście autor powieści, grający szefa Kosmicznej Agencji Detektywistycznej. Jeśli ci się nie uda wrócić do zamrażalnika.

...Wcielwszy się w rolę pogromcy narkotycznej mafii znalazłem się na stacji metra i z radością powitałem grafikę w podwyższonej rozdzielczości, która zdawała się przemawiać do mnie tymi słowami: „zobacz jak beznadziejnie wolna jestem na twym mizernym 486/100 Mhz – nadeszły czasy Pentium, stary”. Nie zamierzawszy rezygnować z SVGA, zmniejszyłem nieco ekran klawiszem minus i skierowałem się do toalety. Tam wyciągnąwszy gnata przejrzałem się w lustrze, w którym oprócz mojej przystojnej fizjonomii odbijało się różnorakie wysprawywane na ścianach kłba graffiti. Ujrawszy broń w moim ręku, facet załatwiający się w nie zamkniętej kabinie, przestraszony na śmierć, najwyraźniej mimowolnie przyspieszył swoje czynności. „Nie strzelaj człowieku!” – krzyknął. Wypaliłem, krew spryskała białe kafelki. Przyjechało metro, wsiadłem. Wewnątrz rozwalłem gliniarza i pasażera – to za pięć lat lodówki – mamrotałem. Wyraźnie mi ulżyło, wysiadłem na następnej stacji i spenetrowałem dzielnicę zabijając bandziorów Marty Dollara, a na koniec wykańczając go w jego biurze seif z Orłowa 34a. W trakcie poszukiwań pocztowałem plowiem znakomitą część populacji długonogich blondynek i facetów w prochowcach, z czego, mimo niewątpliwego sukcesu unieszkodliwienia TekLorda, mój boss nie był zbyt zadowolony. Obiecałem, że podczas następnej misji będę (he, he) bardziej

uważał...

Pierwsze wrażenie jest znakomite. „Tekwar” popycha naprzód swój gatunek stwarzając namiaszkę wirtualnego świata i starając się wykreować zdroworozsądkowe realia. Nie każdy na ulicy jest więc naszym wrogiem, większość to niewinni przechodnie i uczciwi gliniarze. Ci ostatni nie będą się nas pytać o dowód osobisty widząc w naszych rękach miecz płomieni – stąd zasada, że jak na normalnego obywatela przystało, przydało by się nosić broń w kieszeni, wyciągając ją jedynie w razie konieczności – decyzja należy do nas. W mieście są biura, hotele, szpitale, a w każdym z tych budynków ich pracownicy. Jeśli mamy ochotę, możemy ganiając po salach operacyjnych i między wózkami inwalidzkimi pluć ogniem na lewo i prawo – jest szansa, że wśród zabitych będą ci, którzy na śmierć zasłużyli. Do sterowania został wprowadzony colownik, czego konsekwencją jest konieczność manewrowania nie tylko bronią ale i własnym ciałem – postacie, do których strzelamy robią uniki schodząc do parteru i prując nam po nogach – i my musimy kucnąć natychmiast by móc wroga osiągnąć. Często potrzeba też paść i schronić za jakimś meblem. Bohater nasz może wpaść się po drabinach, pływać, nurkować, albo zostać rozjecha-

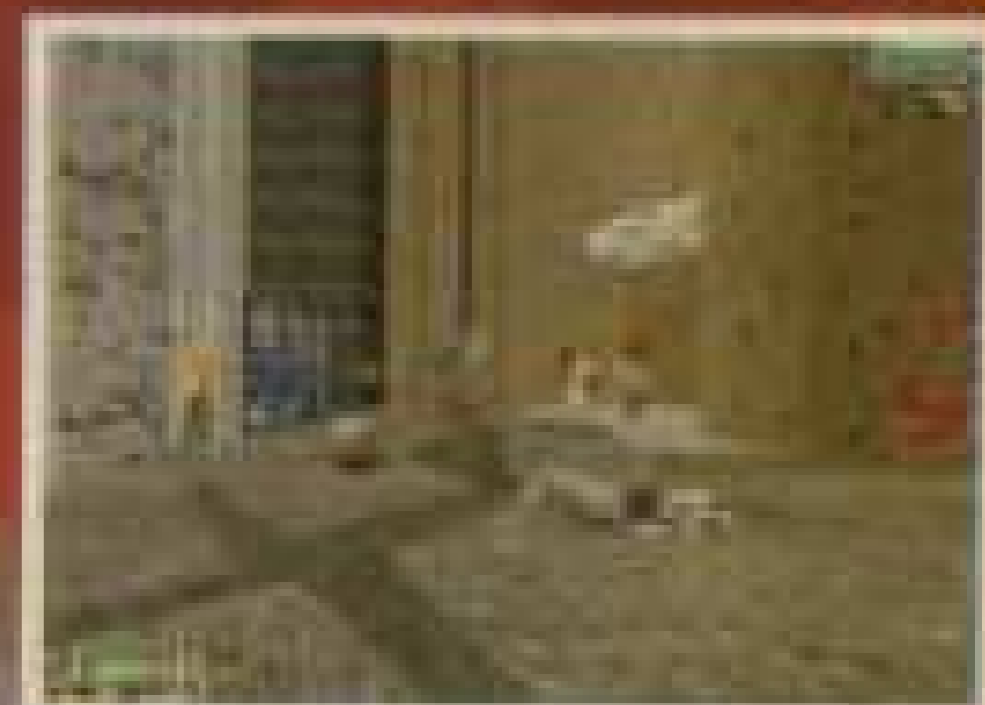
ny przez ciężarówkę.

której kierowca będzie krzycał: „człowieku uważaj!”. Między kolejnymi wyprawami naszym zadaniem jest penetrować informatyczną autostradę Matrix – tutaj zamiast kul atakują wirusy, a gigabajty informacji młodzią nasz układ nerwowy. W okolicy migają różnokolorowe światła, rozliczne obiekty fruwać w powietrzu, a niepojęte konstrukcje i labirynty utrudniają nam przejście. Wszystko to jest dość dziwacznym, niepotrzebnym urozmaicheniem gry i mówiąc szczerze bardzo mi się nie podoba.

Będąc na pewno nowoczesnym technologicznie i bogatym w idee, „Tekwar” cierpi jednak z braku specyficznej dla „Dooma” atmosfery osaczenia, nie zdarzyło mi się również wychylać się zza rogu na ekranie koplować tego ruchu przed monitorem, co wielokrotnie miało miejsce w czasie gry w dzieło ID Software. Słabszy i mniej precyzyjny wydaje się również zastosowany w „Tekwar” engine „Build” na licencji 3D Realms.

Gra instaluje na dysku 50 mega plików, co jest właściwym programem, reszta to filmiki, dość słabe intro oraz godne pożalowanie odprawy i powitanie po misjach realizowane przez Williama Shatnera, stojącego nieruchomo na tle planszy z napisem Tekwar. Jako podkład muzyczny możemy sobie puścić rozsadzające mózg techno. Istnieje oczywiście możliwość grania po sieci. Podsumowując – „Tekwar” to solidny krok naprzód, lecz z pewnością nie hit.

Dixie



Gracza kącik internetowy



Prezentujemy następną garść adresów dotyczących gier w Internecie. Tym razem postaraliśmy się, aby były one odrobinę zróżnicowane pod względem reprezentowanej przez nie usługi sieciowej. Tak więc znalazły się tu doomowy link usenetowy (tzn. news, czyli listy dyskusyjne na określony temat) i FTP (File Transfer Protocol – do przesyłu plików).

Zamieszczamy także dwa adresy dla miłośników gier RPG i strategii, zwłaszcza osadzonej w realiach fantasy. W następnym numerze – MUD.

Matheus & Borek

MicroProse On-Line Home Page

<http://www.microprose.com>

Duży i szybki serwer MicroProse'a. Nowości wydawnicze (myślicie że z czego Haszak robi NEWSY?), lista FTP'ów z demkami, upgrade'y - to tylko niektóre z atrakcji, jakie można tu znaleźć. Oczywiście jest też strona poświęcona Cywilizacji i X-COMom.

all.binaries.doom

Grupa dyskusyjna poświęcona DOOM-owi. Generalnie przesyłane są tu gotowe levely (mniej lub bardziej udane), ale zdarzają się też takie perełki, jak np. edytory.

ftp.indirect.com/pub/rpg

W katalogu /pub/games znaleźć można duży zbiór dokumentacji do gier RPG, w tym Cyberpunka, Call of Cthulu, GURPS i kilku innych.

Conquest

<http://www.misha.net/~conquest/conq.html>

Jest to zbiór przepisów do gry strategicznej 'Conquest' osadzonej w realiach Fantasy. Sama rozgrywka ma miejsce na kanale IRC (Internet Relay Chat), a gra godna jest polecenia wszystkim miłośnikom strategii.

Welcome to the Universe of Sierra

<http://www.sierra.com>

Dosyć nowatorsko podeszła Sierra do architektury swojego Home Page'a. Po pierwsze – jest on płatny, po drugie jest tzw. User Designed – użytkownik sam definiuje wygląd stron (gaduje gadu, tyle to ja zrobię jak mi dadzą dostęp do roota na serwerze – Borek). Można tu poznać projekty firmy (podobnie jak w Mikroprosięciu), przeczytać firmowego e-zina pod nazwą Sierra Press a także zapisać się jako beta-tester najnowszych produktów. Nie znamy wprawdzie nikogo kto zostałby wybrany, ale możecie próbować...

Top Secret Home Page

<http://www.atm.com.pl/~ts>

Strona znanego polskiego miesięcznika poświęconego grom komputerowym. Oprócz różnych mniej lub bardziej istotnych informacji porządkowych można tu znaleźć zazwyczaj materiały z następnego, jeszcze nie opublikowanego numeru.

Ultima Home Page

<http://www.udic.org/ultima>

Ta strona to mus dla każdego miłośnika Ultim – są tu linki do map, opisów, solution'ów i wszystkiego, co może zainteresować ultimologa. O ile pamiętam można nawet posłuchać muzyki z którejś części gry...

Listy przebojów

<http://www.xs4all.nl/~jojo/commercial.html>

Wprowadźcie dostęp do tego serwera jest bardzo wolny i nikomu nie polecam codziennych prób jego wykorzystania, jednak zamieszczane tu listy zasługują na uwagę. Powstają one w wyniku głosowania wszystkich chętnych internetów którzy zdecydują się zastosować do prostych reguł umożliwiających automatyczną obróbkę nadchodzących głosów. Nawet, jeśli głosujący nie są do końca reprezentatywni dla całokształtu graczy, warto się przyrzeć wynikom.

Gwoli porządku, czyli kilka adresów:

Wprowadźcie te same adresy znajdują się (przynajmniej częściowo) na naszej stronie WWW, ale że nie ma tam (w momencie kiedy piszę te słowa) wszystkich, oto po raz kolejny adresy osób mających mniejszy lub większy związek z generowaniem kolejnych numerów piama:

borek@it.com.pl

haszak@it.com.pl

emilus@it.com.pl

Tym osobom prosimy zwracać pewną część ciała tylko w sytuacjach wyjątkowych:

kruszk@sgh.waw.pl (Rooshkeen)

gawrysi@li.pw.edu.pl (Gawron)

matheus@idsserv.waw.ids.edu.pl (Mateusz Skalski, kontakty w sprawie kącika internetowego)

kdzlekan@elka.pw.edu.pl (Dean, TNT i Czytelnicy)

W tym miesiącu BBS znowu nie będzie miał swojego kawałka – ale zarycam Wam że jest, działa i nawet jakby w ostatnich dniach przestał padać (zaczynam chyba widzieć związek z temperaturą powietrza, ale poczekajmy na nadchodzące ochłodzenie – Borek).

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: **Mikromagazyn**, **opisy programów**, **testy sprzętu** i **Giełda**, **Po dzwonku**, **Co jest grane**.

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna Bajtka - 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret - wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna - 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

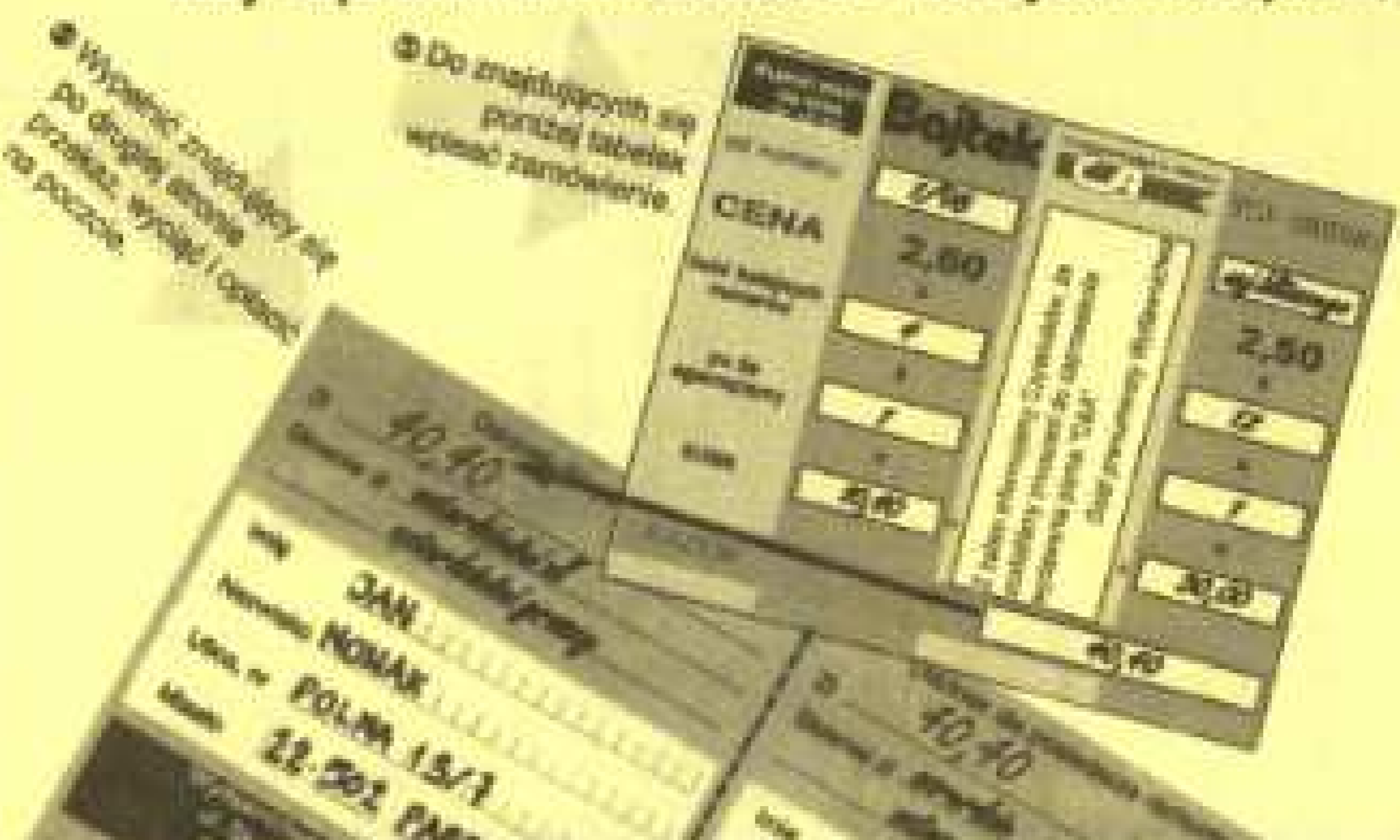
- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 20 listopada 1995 r.

- Wpłaty należy przysyłać do "RUCH" S.A., Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A.

- Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

• Wybrać z tabelki cenę po danej ilości sztuk, wysłać i czekać na pocztę.

• Do znajdujących się poniżej tabelki wpisać zamówienie.



Kupon ważny do dnia 31.01.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z zalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60 x	2,50 x	
Ilość kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 31.01.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z zalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60 x	2,50 x	
Ilość kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		

Kupon ważny do dnia 31.01.96	Bajtek	TOP SECRET	
od numeru:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Z zalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60 x	2,50 x	
Ilość kolejnych numerów (od 3 do 12)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
po ile egzemplarzy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
SUMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
RAZEM:	<input type="text"/>		



<p>Odcinek dla poczty</p> <p>Zi Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Opłata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla posiadacza rachunku</p> <p>Zi Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Opłata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Odcinek dla banku</p> <p>Zi Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Opłata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>	<p>Potwierdzenia dla wpiatającego</p> <p>Zi Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p> <p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Opłata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>
--	---	---	--

Prenumerata to taniej i pewniej

PRENUMERATA

**Zapraszamy do
prenumerowania czasopism
Wydawnictwa Bajtek.**

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numera) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować którąś z naszych czasopism, należy:
 - wyjąć kupon z numerem i wkleić go do formularza
 - do formularza wpisać odpowiednią liczbę egzemplarzy i czas trwania prenumeraty
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodny lub lądowy) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wyjątkowo cena rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 644 77 37, prenumerata@bajtek.pl).

Hyp...hyp...hypery

SPÓŹNIONY KANDYDAT: „Krzysztof Kubeczko na prezydanta”
Tasior

- ???
- „Skubana”.
Mr. Simon

POWITANIE: „Odbylem (miało być czołem)”
SPUTOR

„Kiedy wychodzi „TS” z „Fabryki”?
Gdy się dwie niedziele do kupy schodzą... - Wodzu.

SAMOCHÓD Z TRWAŁĄ?: „Pomóżcie... błagam was bo [—] ten komputer (Amiga 500+) za okno (wprost na samochód sąsiada, to jest idiota, kiedyś po deszczu suszył go suszarką do włosów).”
SE(K/N)ATOR

PS.-y: „Za błędy odpowiada stara, bo dyktowała!”
Rumun i Rumuniątka
„Przepraszam że się urodziłem ale to się już nie powtórzy.”
YouzeQ

DOBRE BO POLITYCZNE: „Dlaczego szczer ma 4 łapy? - Żeby zdążyć przed emerytem do śmietnika!”
Skazony

„Śmierć (padnij) Naczelnemu (powstań, otrzep się). Niech żyje (baczność) Triumwiat (spocnij).”
Green

NOWY MINISTER?: „Uwaga! Teksty YouzeQ'a są szkodliwe dla zdrowia. Dinozaury się o tym przekonały - minister zdrowia, szczęścia i pomyślności.”
YouzeQ

©?}#&;%...: „Niemowa powiedział głuchemu, że szczerbaty wygrzył włosy tysemu, który przez 13 miesięcy na dzień rzucał drewnianą wodą (w dodatku suchą) w niewidzialny okrągły kwadrat, który zauważył ślepy przed swoimi narodzinami.”
POJPOJ

ZAPYTANIA: „Czym się różni kobieta od frytki? - Frytkę się soli, a kobietę się plepszy.”
A. „Art” Czarniak
- Co można powiedzieć o skonupce od jajka?

MALY PROWOKATOR: „Przychodzi Jasio do swego ojca i mówi: „Twój stary down!” A ojciec: „A twój pierdak!”
POJPOJ

NIENASYCONY: „Jeżeli ten jaskiniowiec YouzeQ jeszcze raz walnie takie lepiszcze o Atarowcach do rubryki Hypery to go spalę po czym zastrzelę.”
JOGURT

dia głuchych.”
Świątek

TEN PIERWSZY RAZ...: „gud morning to mój pierwszy list pisany do was. Jestem bardzo nieśmiały i w związku z tym wydzę napisać jego dalszą część. gud baj ps. co to znaczy ps? Przepraszam mam siderozę?”
M.I.L.I.

TIPS MIESIĄCA: „Mortal Kom- bat II / PC
Wpisz bardzo szybko 14 razy alfabet od końca - zaczną boleć Cię palce.”
The General

JEGO OSTATNIE ŻYCZENIE...?: „Ostatnie słowa Majakowskiego - zanim popełnił samobójstwo - brzmiały: Towarzysze, nie strzelajcie!”
P. Szymański

APEL: „Wczoraj (...) zaginał mężczyzna. Podaję rysopis: Włosy czerwone. Lewa ręka znacznie dłuższa od prawej. Nóg brak. Zaginiony poruszał się na zielonym wózku inwalidzkim marki BMW rocznik 1954, poj. silnika 125 mPa. Ktokolwiek widział mężczyznę proszony jest o kontakt pod numerem: 0-700-601-601-603.”
Świątek

PILNIE KUPIĘ KLUCZE DO LODÓWKI: „Od dłuższego czasu nie kupowałem waszego pisemka co było spowodowane tym że przez przypadek zatrześnięm się w lodówce (a hydraulik przyjechał tydzień temu) i tak przeleżałem kilka ładnych miesięcy.”
Kafir

Gieniutko... Czyżbyście stracili poczucie humoru? Ruszcie głowami, bo jak tak dalej pójdzie to rubryka zacznie się drastycznie kurczyć, a tego nie chciałbym ani ja, ani chyba nikt z Was. Kurekta jak zwykle nie bierze odpowiedzialności za teksty wydrukowane w Hyperach.
Wodzu

NIECH ŻYJĄ WYNALEZKI!
„Nowości Stereofoniczny różaniec

WANTED

Pomysł na grę oryginalny awatarski przebiegowy albo stary ale jary

Jedynym słowem: wymyśl grę, w którą chciałbyś zagrać. Za pomysły maksymalnie i proste do realizacji płacimy od miliona zł

Jednocześnie ogłaszamy konkurs dla scenarzystów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna
dla dobrych scenarzystów - propozycja stałej współpracy.

Zainteresowanych prosimy o kontakt,
tel. (0-71) 21-29-96 w.25
21-62-46 w.25
21-26-21 w. 232 + w. 25

LONGSOFT **Leryx s.a.**
50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

TOJAR KOPALNY TYP CYBERPUNK RODZAJ DOWN NR REJESTR PASOZYD NO 1 PUBLIC

CYBER PUNK (THRILLER)

ROBO KOP

Kopalny... co wyprawiasz

Hasta la vista Naczelnny

ALL THE REASONS

MADE BY YOUZEQ

Wodzu

Tanie oprogramowanie Amiga i PC
Klub ACG

Największe ilości programów na wielu nośnikach (dysk, CDROM, VHS)

- wszystkie nowości
- oprogramowanie najwyższej klasy - „Shareware i nie tylko...”
- dysk już od 1,10 zł a i tak przewidujemy zniżki
- szybka realizacja, regularnie powiększana baza
- oferujemy 90% oprogramowania jako ukazuje się na świecie

Największe ilości programów na wielu nośnikach (dysk, CDROM, VHS)

NIE SZUKAJ DALEJ!

Katalog po przesłaniu dysku i zaadresowanej koperty ze znaczkiem. Możesz także dołączyć dysk na darmowy program!

ACG ul. Leśna 12 33-100 TARNÓW B tel. (014) 241-772



& kody

ALIEN BREED 2
AMIGA

2. 353828
3. 108353
4. 370101
5. 982822
6. 847454
7. 737373
8. 928112
9. 257364
10. 193831
11. 090921
12. 309363
13. 101221
14. 103992
15. 998112
16. 125332
17. 091233

BATTLE ISLE II
PC

1. AMPORGE
2. JORGWAI
3. GEGIDOS
4. WABODAE
5. BUFASWE
6. GEHAUSWA
7. OLARIBU
8. FITORGE
9. DAFATWA
10. WABIKDO
11. GEEUSAT
12. KAIMAWA
13. SEITIBU
14. GEDEROM
15. ULUARGE
16. ABUNDWA
17. LANADGE
18. WAFEFAL
19. BUSALUG
20. GEKEFZU

BENEFACTOR
AMIGA

2. QGU2N3MHQL
3. 2MQL4PSNQR
4. 3LQLD4N31L
5. 1L11GLCC2N

MEPHISTO AND CREATOR

6. 1PQHPWR3QX
7. 1FQ24J5GQL
8. 86JM3M3LHL
9. 14QHNVPGM5

Poziom: Tombs of Egypt

1. 1GQ354M2QK
2. 32QMT3NJQF
3. 6VB32F2LH3
4. QPHDJSKGMV
5. 1NQ2RRPQOQ
6. 3HOPY4LKQJ
7. 2QOH2DN2B1
8. MMQPGPOPSP

9. 51B2J13LQH

Poziom: The treatop rescue

1. MMQP4PSRQR
2. MNQP2Q4NC4
3. MJ3QHNPQGM
4. 2J12JHLQO
5. MBQSTJNRQO
6. M9CNGJFQJM
7. MMQPKP5T4T
8. MMQPGPOPQP
9. MMQSP4NQN
10. 2RQLM3NJF

Poziom: Stones and bones

1. 2RQHK2TKNH
2. MPKRR5JOQT
3. MJKRT4H4QL
4. 6QLNGFG3B1
5. 36QJJDJQJJDJ
6. 3MQJKNWPQT
7. 3MQJMN5NQR
8. 1NQBC4QBC4
9. 6TFK2F2JD2
10. 1NOGPTRHQ5

CHUBBIE CHESTER 4+
C-64

2. HJKMCF
3. NAAGNG
4. JPNAGP
5. NJBBOK
6. JELFDJ
7. FEIGNK
8. GDJIPL
9. FOIKOI
10. GCJPAB
11. MGAAMG
12. OLBEPP
13. GCKCAE
14. LMOOKF
15. GBKDAE
16. MLPMD
17. POBHAK
18. IAMFEF
19. ICMEEG

CONTRA 2 (PROBOTECTOR 2)
Game Boy
PAN KRAMU & EL BARTO

2. H535
3. F2D1
4. MNO4
5. F2WS

DESERT STRIKE
AMIGA

2. BOACAER
3. OLHOAHZ
4. BEPOKLX
5. FVPNNEH

DESERT STRIKE
Mega Drive
PAN KRAMU & EL BARTO

2. AQJAMHI
3. TLOBOAT
4. BTKBKLA
5. BQQQAEZ (10 tryb)
6. WIVFLG (końcówka)

JURRASIC PARK
Mega Drive
PAN KRAMU & EL BARTO

2. I2160016
3. K2160018
4. M216001A
5. Q216001C

GRANT

2. 2FCLJ016
3. 4883HD17
4. 8VBNG010
5. 8VVVJ2D7
6. ANVVA29K
7. CVUNTR9A

LOLLY POP
AMIGA

2. DNEWKO
3. JQJPEQ
4. MB6YB3
5. K1DCRS
6. J55Y28
7. JN1IE4

METAL MARINES
PC

1. PNTM
2. HB8T
3. PCRC
4. NWTN
5. LSMD
6. CLST
7. JPTR
8. NBLR
9. PRSC
10. PHTN
11. TRNS
12. RNSN
13. ZDCP
14. FKDV
15. YSHM
16. CLPD
17. LNVV
18. JFMR
19. JCRY
20. KNLB

NICKY 2
AMIGA

Hubert Miazta

2. DRACO
3. ATIKH
4. FIRAM
5. LURNA
6. PALET
7. MIURA
8. SLORY

OUT TO LUNCH
AMIGA

Sir Rafal - Moeller
GREECE: TZATZIKI
WEST INDIES: PLANTAIN
MEXICO: FAYITAS
CHINA: WONTON
FRANCE: CHOUX

PRINCE OF PERSIA
Game Boy

PAN KRAMU
THE MISTRZ

2. 06759075
3. 35580065
4. 20155015
5. 94062105
6. 89361135
7. 74201312
8. 47968695
9. 75869785
10. 11467754
11. 05768444
12. 39662474
13. 23153564
14. 91061514

PRINCE OF PERSIA
Nintendo

Rafal Dziennik

2. 03251010 - 85 min.
3. 59749333 - 81 min.
4. 17451745 - 78 min.
5. 47759021 - 75 min.
6. 93213921 - 71 min.
7. 83176748 - 70 min.
8. 07459736 - 68 min.
9. 60007628 - 64 min.
10. 17636436 - 59 min.
11. 65390032 - 39 min.
12. 56390032 - 29 min.
13. 20007003 - 20 min.
14. 44345538 - 19 min.

PUGGSY
AMIGA

MEPHISTO AND CREATOR

- 777 726 503
066 172 404
137 125 743
376 726 746
066 172 404
125 125 347
377 726 743
066 172 404
137 135 347

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3
Game Boy

PAN KRAMU

1. 310010
2. 111110
3. 111112
4. 133333
5. 133884

6. 533333
7. 511110

VIROCOP
AMIGA

Mr. Ark White

1. VTKTSLM
2. JGPTNBF
3. CSVDFDL
4. CSCFLND
5. LNHGCSV
6. CPBFLND

WARLOCK
SNES

PAN KRAMU & EL BARTO

1. GRKKL
2. SHPJL
3. CDJHL
4. BRSH
5. HBLST
6. THKTH
7. DCTFF
8. BSTJK
9. LHBHL
10. DFGBH

WONDER DOG
AMIGA

MEPHISTO AND CREATOR

2. LEMONADE
3. PHARMACY
4. ULTIMATE
5. DANIELLE
6. LUCOZADE

WOODY'S WORLD
AMIGA

MEPHISTO AND CREATOR

2. AHJBEAEA
3. MODNAAOG
4. OKDNFAPK
5. MPDMGAMF
6. MKDNCAIK
7. OHMOACO

ZENEK
SAPER
AMIGA

Hubert Miazta

1. 2415823
2. 6367713
3. 0284552
4. 7951082
5. 2506387
6. 0225563
7. 2451791
8. 3137475
9. 4821793
10. 4553115
11. 1391652
12. 0001116
13. 0233535
14. 0338267
15. 1512186
16. 0233020
17. 4218521
18. 2234567
19. 1641914
20. 1481112
21. 7727941
22. 4681012
23. 8793825
24. 7125345
25. 7277279

ul. Nowogrodzka 4 (IVp.)
00-513 Warszawa
tel/fax. 628-80-74

ULTRA
media



KOMPUTERY – MULTIMEDIA

486DX4/100

- 4MB RAM, 256 Cache
- 3 VLB, 3 ISA Expansion Slots
- 3.5" Floppy Disk Drive
- 850MB Enhanced HDD
- Multi I/O VLB Enhanced IDE
- 0.28, 14" SVGA Monitor Kolor
- Obudowa Mini Tower
- SVGA VLB 1MB
- Green, D.P.M.S.

2447,-

PENTIUM P-75

- 8MB RAM, 256 Cache
- 4 PCI, 3 ISA Expansion Slots
- 3.5" Floppy Disk Drive
- 850MB Enhanced HDD
- Multi I/O PCI Enhanced IDE
- 0.28, 14" SVGA Monitor Kolor
- Obudowa MiniTower
- SVGA PCI 1MB
- Green, D.P.M.S.

3212,-

DOPLATY:

- 4MB RAM - 340 zł
- Monitor 15" - 332 zł
- 1.2 GB HDD - 276 zł
- SVGA S3 868 2MB - 287 zł
- 486 PCI - 100 zł
- DX4/120 (z DX4/100) - tel.
- P90, P100, P120 - tel.
- MS-DOS + Windows - tel.

Do każdego komputera - 100MB oprogramowania GRATIS !!!

KARTY DŹWIĘKOWE

- Gravis - 328 zł
- Gravis ACE - 289 zł
- Gravis MAX - 532 zł
- SB AWE 32 - 800 zł
- TB Monterey - 1241 zł
- SB 16 MCD - 275 zł**
- Turtle Beach RIO - 465 zł
- SoundScape Elite - 500 zł

GŁOŚNIKI

- CP-55 (4W) - 24 zł
- Aerospace Alpha (5W) - 51 zł
- CP-38 (12W) - 60 zł
- Aerospace SV720 (15W) - 88 zł
- Dynamic SW 20 (25W) - 109 zł
- Dynamic AT95 (160W) - 170 zł**
- Dynamic SW 240 (240W) - 235 zł

CZYTNIKI CD-ROM

- 4 x Speed (IDE-ATAPI)
- Mitsumi FX-400 - 475 zł
- Sony CDU 76E - 534 zł
- GoldStar R540B - 450 zł
- Acer C-645 - 465 zł
- Toshiba 5302B - 534 zł**
- Panasonic CR581B - 502 zł

+ RATY + MODERNIZACJE + SERWIS +

PRODUKTY OBJĘTE SĄ 12 lub 36 MIESIĘCZNA GWARANCJĄ. Do wszystkich cen należy doliczyć 22% VAT.

Gdyby coś się ostatnio musiało jak kmiotek - nie, żeby kiedyś ich nie było, ale w ciągu ostatnich kilku miesięcy pojawiło się ze trzy, cztery nowe tytuły, co kiedyś staczało na cały rok. Nie zawsze, niestety, ilość przechodziła w jakość, zgodnie z życzeniem jednego brodatego filozofa.

„Picture Perfect Golf” to bardzo ciekawy pomysł, ale skopany wprost koncertowo. Założenia są takie - zamiast generować obrazki, na których niby widać, gdzie się stoi i gdzie jest dziura, trzeba zrobić mnóstwo zdjęć i wyświetlać to, które odpowiada aktualnemu położeniu gracza (a właściwie jego piłki). Gdyby obrazki były rzeczywistością - zgodnie z tytułem - perfekcyjnej jakości i gdyby do tego pomysłu dołożył dobrego golfa jako takiego, mógłby powstać hit. Niestety, ani obrazki, ani golf jako taki nie zachwycają.

Od strony zdjęć wiele amatorszczyzny - zdjęcia są nieostre, kłopotliwie zeskanowane i mamie obrabione. W efekcie to, co widać na ekranie, kojarzy się raczej z albumem Cioci Hani. Co tu przejeżdżaliśmy koło pola golfowego, zresztą może to była plantacja kukurydzy, zdjęcie gracza nie wyszło bo Józio się pomylił i włożył lim do torówki zamiast do aparatu

tu?) niż z profesjonalnym produktem. W dodatku zdjęcia były robione poza sezonem - w efekcie trawa jest sucha i żółta, na polu leżą grabie, a zamiast niebiesciutkiej wody widać błocko na dnie kanałów, z których spuszczało wodę. O torowce na zeskanowanej tabeli wyników nie będę się rozpisywał - w skrócie chodzi o to, że ktoś nie potrafił sobie poradzić z zadaniem prostym dla średnio-wyszkolonego operatora DTP.

A sam golf... Sam golf jest niezwykle uproszczony i skromny, żeby nie powiedzieć, ubogi. Mamy do dyspozycji tylko jeden typ rozgrywki, żadnych dodatkowych możliwości liczenia punktów, żadnych handi-

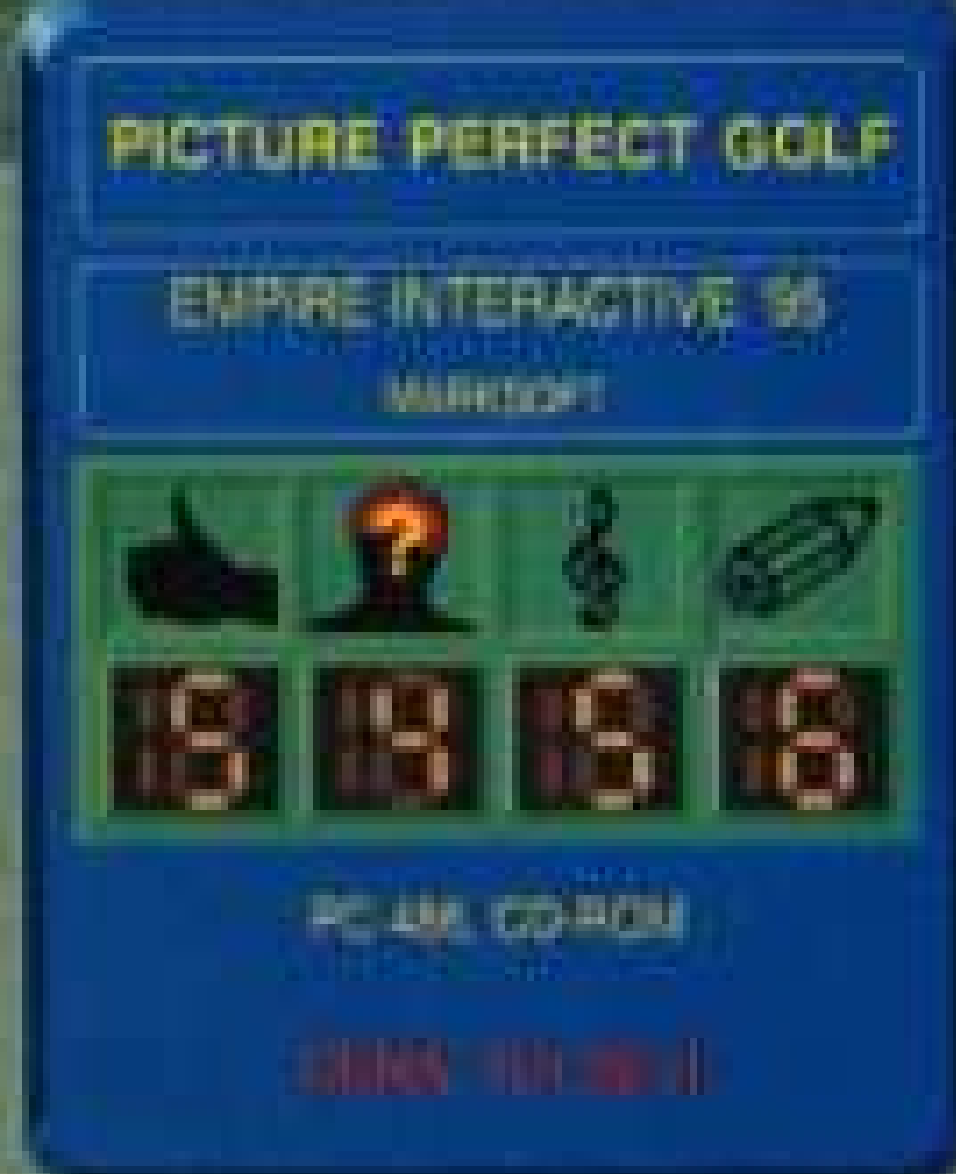
co prowadzi do wniosku, że 215-52-51 - wkurzyło mnie to, jako że lubię być traktowany poważnie.

Gra jest sprzedawana na dwóch płytkach CD, na każdej znajduje się inne pole golfowe, planowane są ponoć następne, ale osobliwie wątpię w ich wydanie - gra jest na to zbyt słaba. Nie podniosłaby mi się ręka, żeby ją kupić, zwłaszcza, że bez problemu można w tej chwili kupić kilka innych, znacznie lepszych golfów.

Borek

Picture Perfect Golf

capów - nic. Nie da się samemu wybrać kijów, z którymi idzie się grać. Nie da się nagrać udanego strzału, piłka po upadku czasem się odbija, ale nigdy nie toczy. Ciężutko. W dodatku gdy mieniem 52 jarda do dołka i strzełem (stanowczo za mocno) na odległość 215, piłka po strzale okazała się mieć 51 jardów od dołka.



NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
SCORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Borek 2 -1
kolej 5 Par: 3 Strata: 1
Ball to Pin 8 Feet

PC Gamegun

Przemysł rozrywkowy to potęga, zawiera w sobie wiele działów: filmowy, muzyczny, ale i dział gier. Jeszcze do niedawna gry komputerowe były zaledwie podczepiane pod całą gąbź rozrywki związanej z grami. Dzisiaj widać już wyraźnie, że gry komputerowe wykształciły swoje własne mocno znaczące miejsce w rozrywce, tworząc jej odrębny dział. Dowodami niech będą coraz większe pieniądze wkładane w produkcję gier, okazalsze i liczniejsze imprezy dotyczące tego tematu (także w Polsce), i całe zaplecze różnego rodzaju gadżetów specjalnie do gier produkowanych.

Produkt noszący nazwę PC GAMEGUN jest doskonałym na to przykładem. Łączy w sobie ideę joysticka z urządzeniem przenoszącym grę częściowo poza ekran, do naszego realnego świata. Mówiąc prościej tak jak joystick pozwalał nam, przy lataniu symulatorem śmigłowca, na „poczucie” manetki sterującej i ulubionego przycisku „FIRE” służącego do odpalania rakiet, tak GAMEGUN pozwoli nam grając w „Crime Patrol” wyobrazić sobie, że faktycznie

trzymamy prawdziwego gnata w ręku i za jego pomocą likwidujemy przestępców.

To cudo przypominające kształtem rewolwer Smith&Wesson .44 Magnum (tak panie Alexy) zostało wyprodukowane przez firmę „American Laser Games” i nie bez powodu. Właśnie ona jest wydawcą wszelkiego rodzaju gier, prostych, ale jakże wciągających, w których naszym jedynym zadaniem jest wycelowanie i wystrzelenie z broni palnej. Oto kilka ich tytułów: „Mad Dog I i II”, „Drug Wars”, „Crime Patrol”, „Who Shot Johnny Rock?”, „Space Pirates”. Idea tych gier wręcz domaga się, abyśmy zamiast dokładnej, ale powolnej myszy, używali komputerowego pistoletu – pogodzona więc hobby z przyjemnością.

Cały zestaw PC GAMEGUN zawiera sam pistolet podłączony za pomocą specjalnego kabla pod port równoległy (paralel) i gameport, instrukcję w języku polskim i angielskim oraz CD. Na kompaktce mamy kompletne oprogramowanie potrzebne do obsługi komputerowego gnata na komputerze PC, pełną grę „Crime Patrol”, demo gry „The Last Bounty Hunter”, oraz pliki pozwalające na ustawienie wymienionych wyżej gier tak, by obsługiwały PC GAMEGUN-a.

Instalacja urządzenia po zapoznaniu się z dosyć prostą instrukcją nie należy do skomplikowanych. Kilka minut i po kłopotcie. Natomiast kalibrowanie pistoletu, czyli koordynowanie muszki pistoletu z odpowiednim punktem na ekranie, jest trochę trudniejsze – kilka prób i powinno być dobrze.

Gdy wszystko jest na swoim miejscu, rozpoczyna się zabawa. Pierwsze wrażenie jest fantastyczne. Celujemy w przeciwnika na ekranie, strzelamy, pada z krzykiem, kolejny załom, kolejna sekwencja filmowa i znowu

trup. Zaczynamy powoli się męczyć, ale wrażenie trzymania gnata zostaje, adrenalina uderza, kolejna akcja, zaczynamy przytrzymując lufę drugą ręką, później przy ramieniu, z półobrotu z symulacją odrzutu i jeszcze kilka pomysłowych sposobów, ale wkrótce fascynacja przechodzi i trzeba włączyć drugą grę i zabawa zaczyna się od nowa.

Zastanawiając się nad tym, czy warto kupić ten produkt, należy wziąć pod uwagę cenę – 189 nowych złotych za: CD z jedną i pół gry oraz zabawkowy pistolet, coż mało to nie jest. Jednak dla tych, którzy zagrywają się w gry American Laser Games, jest to urządzenie niezbędne do pełniejszego ich odbierania. Wadą może być to, że tylko gry tej firmy obsługują PC GAMEGUN-a, co wiąże się z szybkim wyeksploatowaniem się urządzenia, przez tradycyjne znużenie grami.

EMILUS

„PC GAMEGUN” dystrybuje i udostępniła do testów firma: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03.



GRACZA Uniwersytet

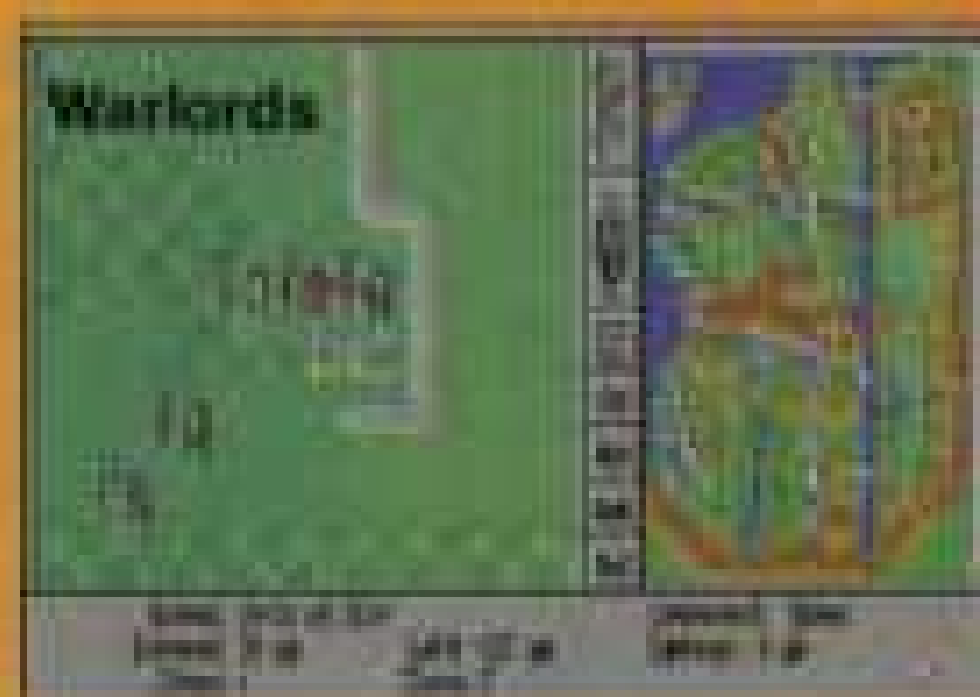
Strategie

Gry strategiczne to temat dość rozległy. Podzieliłem go dla swych potrzeb na dwie części: strategie ekonomiczne i wojenne (i z braku innych zajęć ten podział promuję). Oba gatunki można opisać roboczą definicją mówiącą, że strategia to gra pozbawiona elementów zrecznościowych, w której dowodzimy grupą ludzi i wskazujemy im drogę do osiągnięcia wyznaczonego celu (może być nim zdobycie wzgórza 517 lub osiągnięcie przez firmę określonego stanu konta). Oczywiście ktoś może powiedzieć, że widział gry strategiczne z elementami zrecznościowymi. I tak – rzadko, ale są. Tak jak są czasem krowy z dwoma ogonami. Zdarzy się, ale krowy własnością to nie jest.

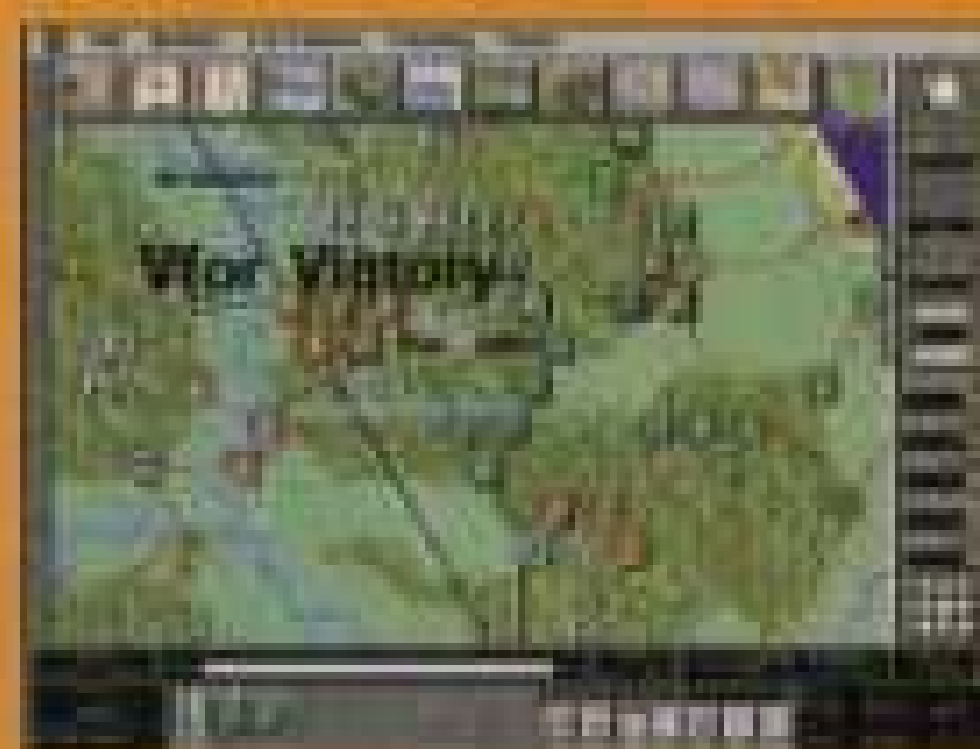
Po tak szybkiej systematyzacji przedmiotu badań pora przejść do diachronicznej płaszczyzny zagadnienia. Mówiąc po ludzku – zacząć od czasów najdawniejszych. Aby nie było zbyt łatwo, będę przy okazji wymieniał podródzaje, podgrupy rodziny, gałęzie i mutacje.

Zacząłem więc od gier turowych. Tury niby wygłosiły w Polsce w wieku XVI, ale odżyły na świecie wraz z wprowadzeniem strategii na komputery w erze 8-bitowców (polegało to na tym, że najpierw jeden gracz strzela i rozbija oddział przeciwnika, a potem strzela gracz drugi w tym samym celu, choć nieskończenie z tym samym skutkiem). Nalagiem stało się bowiem przeniesienie na komputery strategicznych gier planszowych. Z tych czasów pochodzą sławno „Amhem”, „Desert Rats” czy „Overlord”, w które zagrywałem się na ZX Spectrum. Grupa tych gier mięśnie przezwalowała na peceta, gdy okazało się, że ten już nadaje się do grania. Hitami średnio późnych

lat 80. stały się „Ancient Art of War” (chyba pierwsza gra bez żetonów), „Empire” (wydawane w ma-



już 7 części, planszówki bezżetonowe (żetony zastąpiono widzialnymi z góry ikonami pojazdów i ludzi, ale siatka heksagonalna pozostała) z jeszcze większą liczbą scenariuszy, dotyczące zazwyczaj II wojny światowej, choć nie tylko (znakomity „Harpoon”, „Perfect Gene-

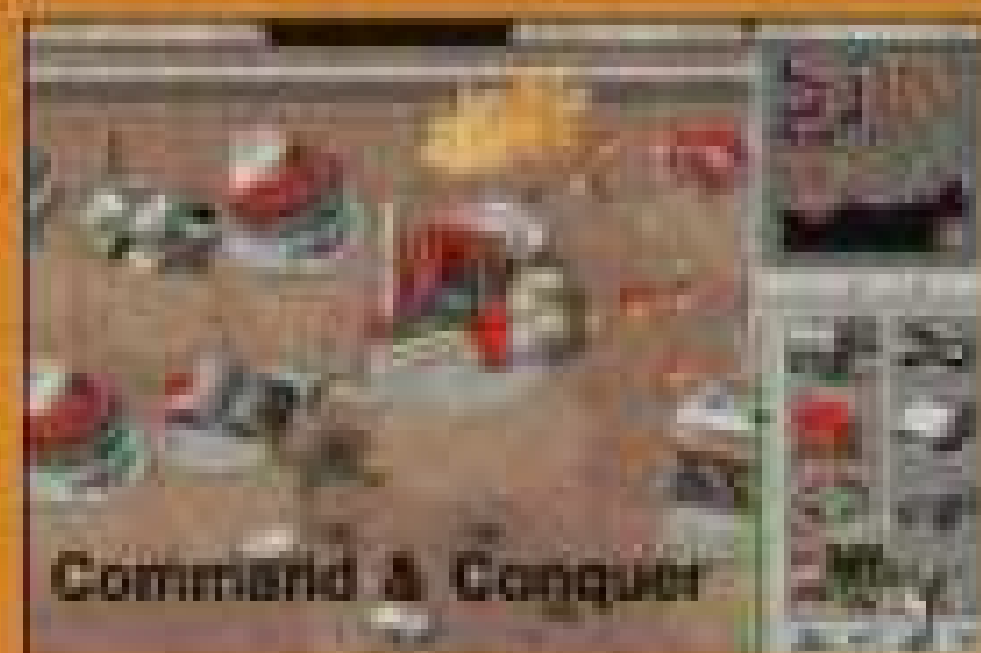


ral”, „Battle Isle”, „Panzer General”, „Steel Panthers”, „Front Lines”). Stosunkowo niedawno, bo jakieś trzy lata temu, pojawiła się grupa programów z akcją rozgrywaną się w czasie rzeczywistym. Pierwszym produktem z tej serii była „Meg-lo-Mania”, w której wątek naukowo techniczny był nie mniej ważny od militarnego. Kolejną wielką grą była „Dune II”. Za nią pospieszyły „Fields of Glory”, „Warcraft”, „Command & Conquer



er”, a niedługo (może już?) dołączy „This Means War”.

Strategie wojenne podzielić się podzielić na nieskończenie wiele grup, ale to chyba nie należy do tematu artykułu. Czas więc na gry ekonomiczne. Tutaj trudno wyróżnić mi jakieś jednoznaczne nurty. Przyczyny mogą być dwie: albo ich nie ma, albo na tyle słabo się tym tematem zajmowałem w przeszłości, że nie zauważyłem jakie są (obie odpowiedzi mogą być prawdziwe). Z pewnością główny podział nie przebiega po linii kopie planszówek kontra produkty stworzone tylko dla komputera, a więc wykorzystujące jak najlepiej jego możliwości. Gry przeniesione z planszy jednak istnieją. Żywym przykładem jest najwcześniejsze skomputeryzowane gra ekonomiczna „Monopoly”, wydana w niezliczonej ilości wersji.



Z nurtów, które wpłynęły na współczesne oblicze gry ekonomicznej można wymienić „Pirates”, które samo nie będąc strategią, lecz przygodówką, otworzyło wótek z grami opowiadającymi o marynarskiej doli („1869”, „Ports of Call”, „The Patriotian”). Na dzień dzisiejszy ostatnią grą z tego cyklu i chyba najlepszą jest wydany w tym roku „High Seas Trader”.

Kolejną grą stanowiącą o wyglądzie współczesnej gry ekonomicznej było „Sim City”. Po nim pojawiła się cała seria programów firmy Maxis symulujących wszystko – od mrowiska („Sim Ant”) po wieżowiec („Sim Tower”). Najnowsze produkty z tej serii to „Sim Town” przeznaczony dla dzieci i „Sim Isle”, niosący przesłanie ekologiczne. Podobne produkty wydawała firma Ardink – początkowo w kooperacji z Maxisem powstał „A Train”, a ostatnio z Infogrames – „ATV Networks”. Jednak temat kolejowy po raz pierwszy został przedstawiony w „RailRoad Tycoonie”, wspaniałym symulatorze rynku przewozowego z początku wieku.

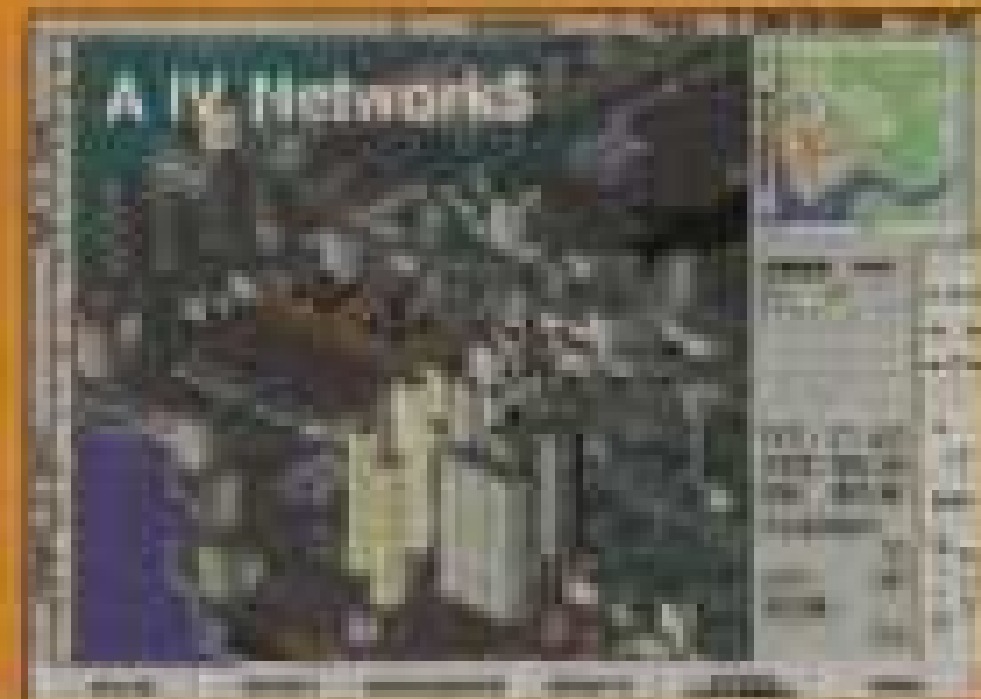
Strategie ekonomiczne i wojenne (i z braku innych zajęć ten podział promuję). Oba gatunki można opisać roboczą definicją mówiącą, że strategia to gra pozbawiona elementów zrecznościowych, w której dowodzimy grupą ludzi i wskazujemy im drogę do osiągnięcia wyznaczonego celu (może być nim zdobycie wzgórza 517 lub osiągnięcie przez firmę określonego stanu konta). Oczywiście ktoś może powiedzieć, że widział gry strategiczne z elementami zrecznościowymi. I tak – rzadko, ale są. Tak jak są czasem krowy z dwoma ogonami. Zdarzy się, ale krowy własnością to nie jest.

Po tak szybkiej systematyzacji przedmiotu badań pora przejść do diachronicznej płaszczyzny zagadnienia. Mówiąc po ludzku – zacząć od czasów najdawniejszych. Aby nie było zbyt łatwo, będę przy okazji wymieniał podródzaje, podgrupy rodziny, gałęzie i mutacje.

Zacząłem więc od gier turowych. Tury niby wygłosiły w Polsce w wieku XVI, ale odżyły na świecie wraz z wprowadzeniem strategii na komputery w erze 8-bitowców (polegało to na tym, że najpierw jeden gracz strzela i rozbija oddział przeciwnika, a potem strzela gracz drugi w tym samym celu, choć nieskończenie z tym samym skutkiem). Nalagiem stało się bowiem przeniesienie na komputery strategicznych gier planszowych. Z tych czasów pochodzą sławno „Amhem”, „Desert Rats” czy „Overlord”, w które zagrywałem się na ZX Spectrum. Grupa tych gier mięśnie przezwalowała na peceta, gdy okazało się, że ten już nadaje się do grania. Hitami średnio późnych

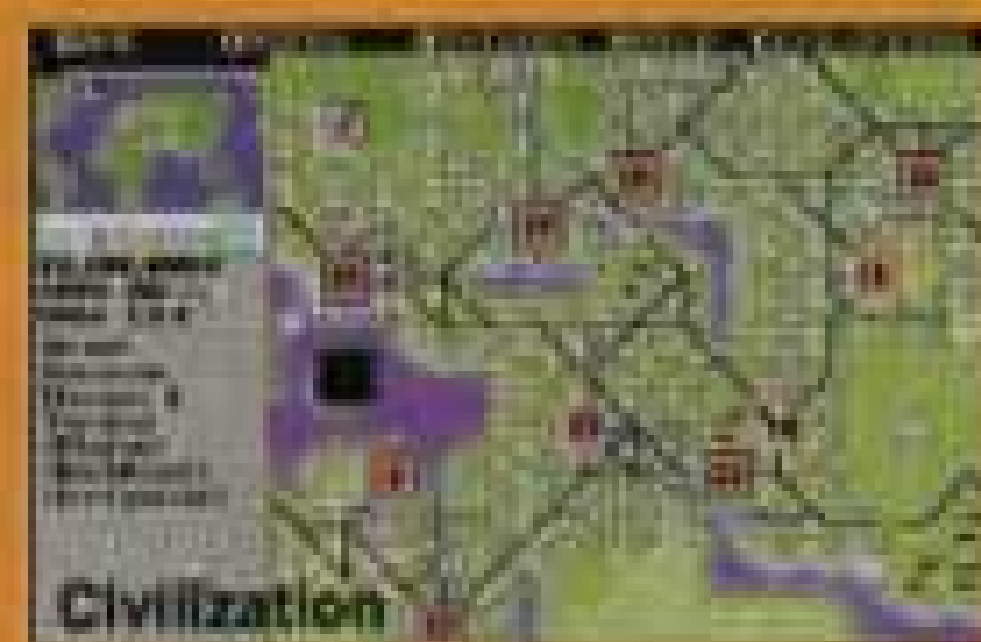
lat 80. stały się „Ancient Art of War” (chyba pierwsza gra bez żetonów), „Empire” (wydawane w ma-

już 7 części, planszówki bezżetonowe (żetony zastąpiono widzialnymi z góry ikonami pojazdów i ludzi, ale siatka heksagonalna pozostała) z jeszcze większą liczbą scenariuszy, dotyczące zazwyczaj II wojny światowej, choć nie tylko (znakomity „Harpoon”, „Perfect Gene-



Ostatnią grupą, którą warto wymienić są menedżery piłkarskie; w większości ligi angielskiej. Do klasyków należą tu 8-bitowy „Kenry Dalglish Soccer” oraz 16-bitowe „Championship Manager”, „Premier Manager” i nie mający swej kontynuacji „The Manager”. Warto dodać, że programy tego typu powstały już w Polsce nawiązując do realiów naszej ligi („Liga polska” i „Liga polska 95, Manager”).

Prócz ekonomii i gier wojennych są jeszcze mieszane. Po prawdzie większość gier wojennych należałoby przypisać do tej grupy, bowiem często posiadają one elementy ekonomii (a ekonomia obywatela się bez walki). Zaliczę do nich jednak gry, w których wątek militarny i gospodarczy mają takie same znaczenie. Najznakomitszą grą tego typu, należąca już do kla-



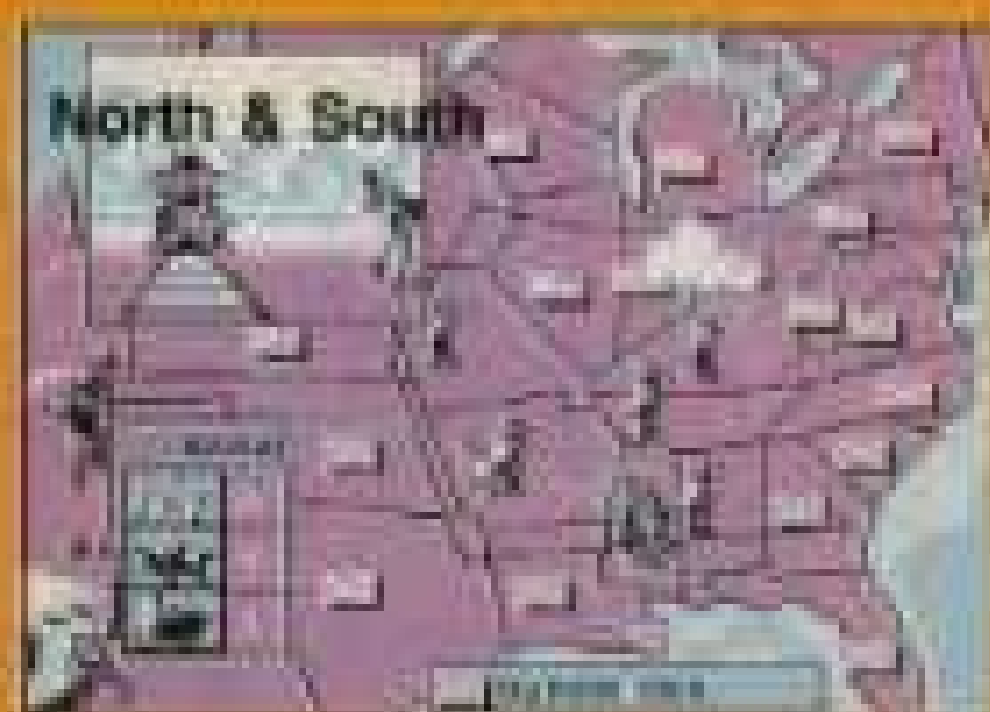
syki, jest „Civilization”. Po niej nastąpiły „Master of Orion”, „Master of Magic”, „Colonization”. Do tej samej grupy dołączyłbym „The Settlers”, różniących się tym, że gra się w czasie rzeczywistym. W tym miejscu warto wspomnieć o Sidzie Meierze, twórcy „Civilization”, „Colonization”, „RailRoad Tycoonie” i znakomitej gry wojennej p.t. „Harpoon”, która doczekała się kilku części.

Po tym krótkim wykładzie wierzę, że już nikt nie będzie wstanie wziąć do ręki jakiegokolwiek gry strategicznej bez obrzydzenia. I o to chodziło.

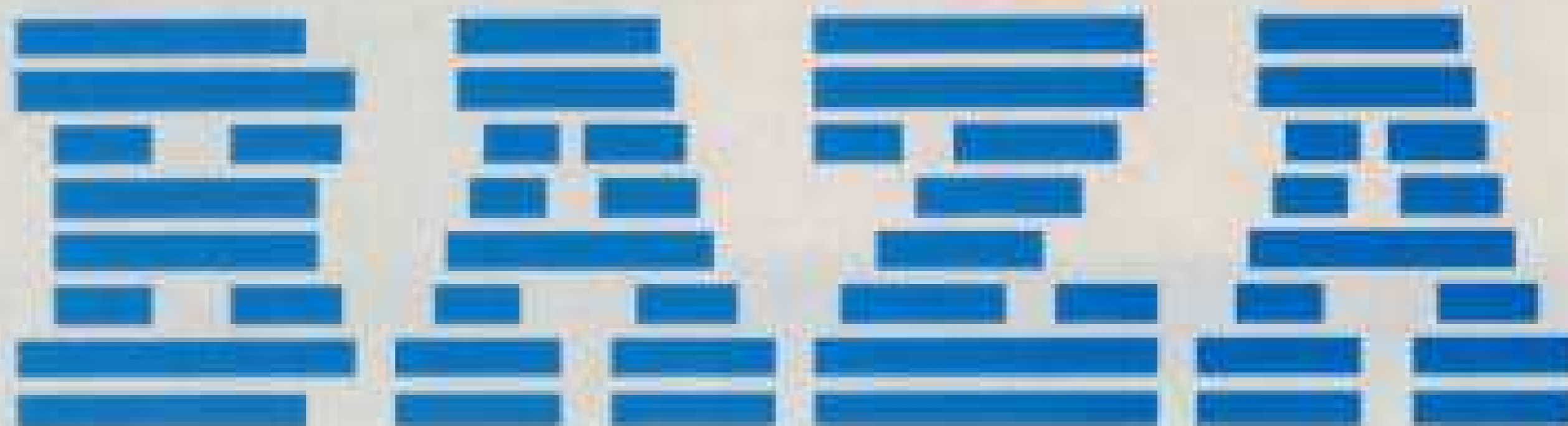
Sir Haszak



lat 80. stały się „Ancient Art of War” (chyba pierwsza gra bez żetonów), „Empire” (wydawane w ma-



KOMPUTERY



- Intel Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✓ 2 lata gwarancji, ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✓ telefoniczny support techniczny

Komputer BAZA

dla ucznia	multimedia	profesjonalny
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22	Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22

2354,- 2934,- 3977,-

RATY!

	dla ucznia	multimedia
1 wpłata	861,-	1455,-
12 rat po	222,-	375,-

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok
ul. Dama 102
tel. 42 83 82

Białsko-Biała
ul. Wyzwolenia 7
tel. 14 74 42

Bydgoszcz
ul. Karłowicza 26
tel. 41 72 87

Gdańsk
ul. Drużewickiego 401
tel. 52 50 11 w. 288

Gdynia
ul. Głogka 35/37 p. 319
tel. 21 18 08

Katowice
ul. Jesionowa 3A
tel. 59 20 62

Kielce
ul. Leśna 1
tel. 42 972

Kraków
ul. Racławicka 26
tel. 34 22 17

Lublin
ul. Narutowicza 82
tel. 20 317

Łódź
ul. Janczaka 19
tel. 30 21 74

Olsztyn
ul. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73

Poznań
Ciesielska na Murze 3
tel. 21 32 57

Rzeszów
ul. Białostocka 16B
tel. 42 722

Szczecin
ul. Konopnickiej 26
tel. 87 83 05

Toruń
Błociszewo Chlebnicka 128
tel. 206 51

Wrocław
ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 34

Warszawa
ul. Powstańców 22A
tel. 642 19 14
ul. Popieluszki 19/21
tel. 33 90 30

Zielona Góra
ul. Głównego 60/1
tel. 27 00 23

SNES



formy i wio do góry. Bumerang służy do unicestwienia takich mało sympatycznych ptaszków. Zderzenie z takim ptaszkiem jest dla nas groźne i trudy wspinaczki pójdą na marne, a my znajdziemy się znów na ziemi. Uważać też trzeba na Ralpha czającego się gdzieś z sikawką.

Gdy wszyscy są w komplecie, można rozpocząć wędrówkę. Powiedzmy, że najpierw znaleźliśmy się w studio „wodnym”, czyli tam, gdzie jest dużo wody. Wskakujemy na tratwę i wiosłując nogą płyniemy do następnej skały, tam

dąncje do rozniatania wszystkiego, co nie ucieka na drzewa. Jako że drzew akurat w pobliżu nie ma, trzeba sobie jakoś z tym poradzić. Co jakiś czas, po silniejszym uderzeniu piątek w głębię, spadają na ziemię dwa duże orzechy – prawdopodobnie kokosowe. Zanim one znikną, podnosimy je, potem skok i rzut w kierunku takiego czegoś latającego ze śmigłem na dachu. Po kilku celnych rzutach mamy szansę na dalszą grę.

A dalej możemy odwiedzić na przykład studio „fantasy”. Scena-

Animaniacs

STRESZCZENIE STRESZCZENIA,

czyli o co chodzi

W pamiętnym (?) roku 1940, kilku szalonych twórców kreskówek z wytwórni Warner Brothers powołało do życia trzech zwanowanych osobników, którymi są Yakko, Wakko i Dot. I to właśnie oni są bohaterami lekko pokręconej zręcznościówki – Animaniacs.

Kiedy firma braci Warner zebrała wszystkie materiały do nakręcenia monumentalnego filmu stulecia z góry skazanego na otrzymanie Oscara we wszystkich kategoriach, pewna wredna mysz zwana Brainem wykombinowała sobie plan... Brain miał wielkie zapędy dyktatorskie i do zawładnięcia światem brakowało mu jedynie scenariusza najnowszego filmu spod znaku WB. Zwędził więc scenarzysta, lecz jego przyglupi pomocnik Pinky podczas ucieczki pogubił gdzieś wszystkie jego części (strony).

Mała dygresyjka, czyli klawiszologia

Kierowanie postaciami nie jest zbyt skomplikowane, jednak lepiej od razu wiedzieć, co jest do czego, jak trzeba będzie zrobić coś konkretnego. Klawiszem A nadajemy bohaterowi przyspieszenia lub uruchamiamy jego lewą nogę, kiedy znajduje się na tratwie i musi czymś wiosłować. Klawisz B służy tylko i wyłącznie do skoków. Czasem się zdarza, że trzeba gdzieś wyżej wejść – naciskamy wówczas X i wtedy jeden wiazi na drugiego tworząc piramidkę. Klawiszem Y podnosimy i rzucamy różne przedmioty, natomiast R służy do zmiany osobnika, którym aktualnie chcemy sterować.

ROZWIĘCIE STRESZCZENIA

Z Yakko, Wakko i Dot spotykamy się w momencie, gdy przewodniczący korporacji Warner wysyła



ich na poszukiwania bezcennego scenariusza. Poruszać się oni będą po całej wytwórni, ale najpierw trzeba pomóc im w dotarciu na ulicę. Nic trudnego – prowadzimy trójkę przez korytarz, napotkując przeszkodę (to chyba jest piec) pokonujemy robiąc piramidkę. Nagle na drodze staje nam dr Scratchansniff. Zaakoczonej postaci wypada przez okno, a my za nim. Doskonale, jesteśmy już na dole. Teraz radzę wypróbować klawisz A. Postać, którą akurat sterujemy, dostaje nagłego przyspieszenia – w ten sposób można porzucić skrzynki (i inne przedmioty) oraz umknąć Ralphowi – strażnikowi, który zaraz się pojawi.

Jeżeli zwałicie przed okrutnym ramieniem władzy znajdziecie się na mapie przedstawiającej całą wytwórnię. Spacerując po niej można wybrać studio, w którym będziemy prowadzić poszukiwania, a jeśli Ralph złapał kłóregoś, znajdziecie go w wieży pośrodku mapy.

Uwolnienie więdnia polega na dostaniu się na szczyt wieży. Ale najpierw trzeba wziąć bumerang, wskoczyć na balon, potem na płat-

przesiadamy się na beczkę i znowu płyniemy, zbierając po drodze monety lub, jak kto woli, medale (o tym potem). Wkrótce dopływamy do pirackiego okrętu, a tam trzeba troszkę poganiać za punktami, uciekając przy okazji przed zwanowanymi piratami bujającymi się na linach. Uważać musimy na dziury w pokładzie i na przerośniętą ośmiornicę, którą należy ustrzelić z armaty (tą ostatnią uruchamiamy skacząc na nią).

Gdy wszyscy dokładnie się już wymoczyli, można z nimi wejść do studia „przygodowego”. Rozciąga się tam zielonkawy krajobraz, czyli zielonkawy ślep, tu i ówdzie rosną palmy, a w oddali widać zarysy gór skalistych (choć niekoniecznie Gór Skalistych). Idziemy więc naprzód... i nagle jeden z bohaterów zostaje rozdeptany przez gigantyczne łapy mechanicznego dinozaura (trzeba uważać). Potem, to znaczy zaraz, spotkamy wściekłego goryla, jedyna broń przed nim to szybka ewakuacja z zagrożonego terenu. No dobra, zwałiliśmy przed czelakopodobnym, a tu czekają na nas nowe rozrywki – dwie dość duże pięści, które mają ten-

rusz właściwie jest taki sam, tylko okoliczności i postacie się zmieniają. Najpierw lecimy na młot za królikiem (tym z „Alicej w krainie czarów”). Tutaj trzeba się wykazać trochę większą zręcznością. Potem lecimy na smoku, tym no, jak on się nazywał? Tak to ten z filmu „Niekoncząca się opowieść”. Tych przeciwników zatapia się tak samo jak poprzednich.

pozostało jeszcze jedno studio do odwiedzenia – studio SF, czyli miejsce, gdzie produkują filmy fantastyczne. I co tu trzeba działać? To co zwykle – chodzimy i uciekamy zbierając jednocześnie punkty. I właściwie na tym polega cała filozofia tej gry.

Jeszcze jedna dygresyjka na temat punktów

Podczas wędrówki postaramy się zebrać jak najwięcej srebrnych i złotych monet, które sobie zawsze gdzieś tam leżą. Co jakiś czas bawisz się w coś w rodzaju jednorękiego bandyty. W dolnej części ekranu znajdują się trzy okienka z warunkami wszystkich bohaterów, które obracają się i w zależności od ich ustawienia zyskujemy lub tracimy punkty. Tabelę z wygranymi (lub nie) znajdziemy w instrukcji.

PODSUMOWANIE, CZYLI KONIEC STRESZCZENIA

Gra ANIMANIACS jest po prostu za... to znaczy super. Bawić się można NAPRAWDĘ po kilka (nawet?) godzin dziennie. Gra wciąga każdego: małego, trochę większego i zupełnie dużego. Grać można bez zarzutu, chociaż... no nie. Ale za to muzyczka mniem mniem. Dwadzieścia jeden (21) różnych melodii uprzyjemnia nam czas zabawy. Grywalność wysoka, lecz czasem dwójka bohaterów podążających za przewodnikiem skutecznie płacze mu się pod nogami. I to w zasadzie wszystko. Resztę zobaczycie sami. Polecam.

Jaguar

Raiden

Klasyczna? Nie – raczej standardowa, ale dopracowana. Nic nowego, lecz wciąż. Zresztą tak można powiedzieć o większości napowietrznych strzelanek. Sterujemy małym, zgrabnym kosmicznym myśliwcem i strzelamy (tak dla odmiany) do wszystkiego, co nie ucieka na drzewa. Drzewa? Jakże drzewa do cholery! Te parę pseudobaobabów wystających z ziemi? Tak, tak – przyrody nie naoglądamy się zbyt dużo. Przeważnie nasze oczy będą cieszyć bardzo ładnie namalowany betonowo-industrialny krajobraz. Grafika jest warta tego, aby zwrócić na nią choćby nikłą uwagę. Dźwięk natomiast, to znaczy muzyka i „bumbumy” są... też niczego sobie, tym bardziej, że jedno i drugie można przyciszyć lub w ogóle wyłączyć. Acha, radzę muzykę przyciszyć od razu po włączeniu gry, bo inaczej może się ona zapęlić gdzieś w naszych zwojach mózgowych (o czym ja mówię?) i długo tam siedzieć. Poza tym efekty, takie jak „płam-płam” oraz „płam-płam” brzmią bardzo sympatycznie.

Tym razem zacząłem od rzeczy najważniejszej (właśnie rozwaliło mi się krzesło), czyli od oprawy. Reszta ma mniejsze znaczenie, ponieważ wszyscy i tak wiedzą, co trzeba robić. Jednak mimo wszystko postaram się w dłuższym skrócie mniej lub więcej opowiedzieć fabulkę „Raidena”.

Lećmy myśliwcem i strzelamy. Najpierw z łuf wylatują takie cienkie, podwójne. Po zastrzeleniu dość dużego i trochę żółtawego statku wypada z niego kwadracik. Czerwony lub niebieski. Jest to wzmocnienie naszej broni. Gdy złapiemy czerwony, to tych cienkich, podwójnych wylatuje trochę więcej, a jak niebieski – strzelamy grubymi pojedynczymi, koloru tegoż kwadracika. Uff – wybrałem. Co? No tak, to jeszcze nie wszystko. Kwadracik z literą P daje nam taką siłę, że nic żywego wyjść nam spod maski nie ma prawa.

Przeciwnicy mnożą się, rozdwojają i robią Bóg sam nie wie co jeszcze. Robi ich się czasem bardzo dużo, tak że jedynie bomba może nam pomóc (bomba jest to takie sprytne urządzenie niszczące wszystko w swoim zasięgu). Na początku każdego poziomu pojawiają się małe, latające stateczki i czołgi. Potem jest ich coraz więcej, nadełtują coraz większe i do tego strzelają. Finiszujemy przy spotkaniu z bossem. Boss jest duży, więc dwie, trzy bomby i długa seria po korpusie często nie zakatwiają sprawy. I tak w kółko – start, walka, boss, podliczenie punktów. A właśnie – punkty. Uzyskujemy je niszcząc oczywiście wszystko oraz zbierając medale kryjące się w różnych zakamarkach. Oprócz tego dostajemy także bonusy za nie zrzucone bomby. Dziwnie.

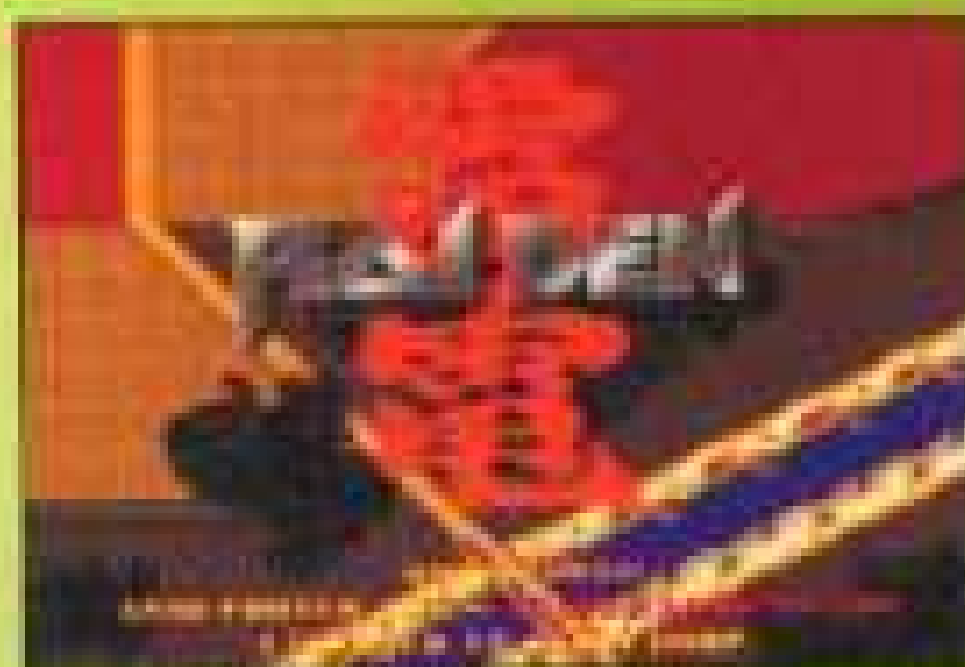
Istnieje również opcja na dwóch graczy. W tym przypadku jeden i drugi lecą obok siebie i nawzajem sobie pomagają/przeszkadzają (doprawdy, nie wiem, które słowo wybrać). Śmierć jednego nie ma, rzecz jasna, żadnego wpływu na przebieg lotu drugiego.

Co dalej – cóż, pozostało jeszcze dokończenie podsumowania z początku.

1. Gra jest prosta.
2. Bardziej niż by Ci się wydawało.
3. Dźwięk i grafika – łokieć.
4. Warto pograć, a nawet kupić (uwaga dla maniaków).
5. Wciąż.
6. Zresztą sami zobaczcie.

Pełen poświęcenia z rury od krzesła (obrotowego) w kręgosłupie.

TYTUS



wieści ze świata grania



Sezon grzewczy właśnie się zaczął, w domu jest ciepłutko i w ogóle człowiek (czyt. każdy szanujący się gracz) przez najbliższe miesiące będzie się starał o jak najmniejszy kontakt z niesprzyjającymi warunkami atmosferycznymi. Krótko mówiąc rozpoczyna się sezon jesienno-świąteczno-zimowy, w którym nic innego nie można robić, tylko grać (chyba że mamy kogoś bliższego niż nasza konsola). A w ogóle – co tam słychać w szerokim świecie?



Czasami bywa tak, że ktoś kogoś chce uszczęśliwić na siłę. Tak się zdarzyło w przypadku gry **PREHITORIC MAN** na SNES-a. Jest to mało oryginalny wytwór firmy Titus (kto śmiał?!), czyli jedna z kolejnych platformówek, na brak których konsola nie narzeka.



Dawno nie widziałem porządnego symulatora lotu na konsolę. A tu proszę. CDC wypuściło na rynek grę o nazwie **ACE KOMBAT** (może mi się coś wydaje, ale czy ja tego już gdzieś nie widziałem?) – porządna produkcja zawierająca mnóstwo opcji i doskonałą grafikę. Sprzęt – PLAYSTATION.



Taka sobie jest ta kreskówko-gra **OBELIX**, czyli przygody dzielnego(ych*) Gala(ów*) w wydaniu na SNES-a zrobione przez Infogrames. Jest to... oczywiście jeszcze jedna platformówka, ale podobno animacja jest zabójcza. Łeehrr... (właśnie dorwała mnie animacja).



Eeej!!! **GAME BOY**-ei! Lećta zaraz do sklepu i kupujta **DONKEY KONG LAND**, póki jeszcze ciepły. Właśnie ujrzałem, iż Nintendo zaczęła sprzedawać jeden ze swoich hitów w wersji zminiaturyzowanej, który na dodatek osiąga wysokie noty w specjalistycznej prasie.

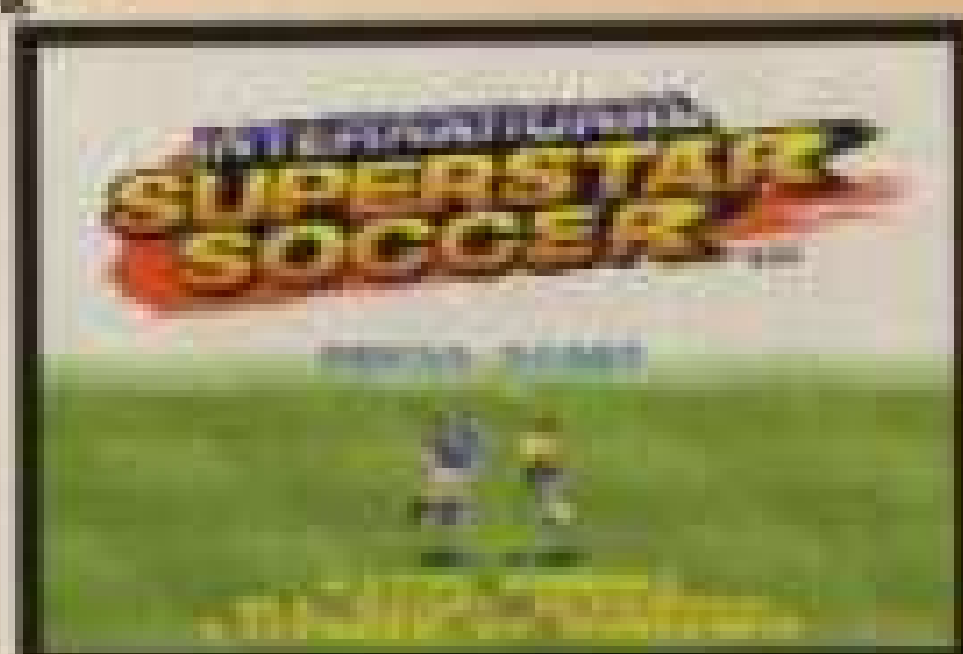


Koszykówka uliczna (czy jakoś tak) popularna stała się tak bardzo, że aż zaczęli kręcić filmy na ten temat. A skoro pojawi się jakiś film (w miarę dobry), to zaraz można iść i kupić grę zrobioną na podstawie tegoż arcydzieła. Widać, że ludzie z Atari to skończeni fani wsadów do kosza i pod wpływem filmu **WHITE MAN CAN'T JUMP** zrobili grę o tym samym tytule – oczywiście na JAGUARA. Kto lubi sport komputerowo-telewizyjny niech kupi i sobie pogra, innym nie polecam (do kupienia w firmie Mirage).

TYTUS

* niepotrzebne skreślić

SNES



Następna planisza to kolejne opcje wspomagające grę. Tutaj wybieramy sobie sędziego i ustalamy czy ma on uznawać faule i spalone. Mamy także możliwość obrania sobie taktyki gry (ofensywna, defensywna, pułapki offside'owe). Znajdziemy też dane wszystkich członków drużyny (kondycja, szybkość, celność, technika itp.). Piłkarzy można wymieniać, tzn. ustalać ich miejsce na boisku lub zarządzić zmianę z ławki rezerwowych. Mniej ważnymi sprawami są: wybór boiska i pogody, kolory koszulek, gasek i skarpetek oraz dźwięk – zaznaczam tylko, że coś takiego jest.

częście gry. Tym szaleją, słychać gwizdek i zaczynamy szybko zastanawiać się...

Jak kopać?

Klawiszologia jest troszkę skomplikowana, lecz parę rozegranych meczy pozwala ją opanować. Ale do rzeczy: Klawisz A - potężne kopnięcia i długi lot piłki przez połowę boiska oraz odbicie głową, gdy piłka jest w powietrzu. Tym klawiszem moż-

W innej opcji, tzn. PENALTY KICK wybieramy sobie serię (z automatu) rzutów karnych. Ustawiamy kolejność strzałów i - strzelamy... oczywiście celnie. O teoretyce strzałów nie będę się zbytnio rozwodził. Delikatnie napomknę tylko, że bramkę można podzielić na pięć sektorów i dwie połowy – górną (A) i dolną (B), co daje nam w sumie dziesięć miejsc, w które powinno się celować.

International

Gra ta ostatnio święci triumfy (prawie) na angielskich listach hitów SNES-owych. Jakże czas temu pokazała się również na polskim rynku i mam nadzieję, że wzbudzi większe zainteresowanie wśród graczy konsolowych. I to by było wszystko tytułem wstępu, gdyż najwyższy czas dowiedzieć się...

w co kopniemy?

W piłkę, rzecz jasna, i to nawet okrągłą. Lecz nim do tego dojdziemy, radzę zapoznać się z różnymi opcjami gry, a jest ich trochę. Najpierw trzeba zajrzeć pod hasło OPTIONS. Ustawimy tam czas trwania połowy meczu (3, 5 lub 7 minut), skalę trudności i automatyczne lub ręczne wybieranie zawodników. Potem, jak znam życie, nikt nie będzie bawił się w żadne treningi, czy inne bzdury, tylko oczywiście zaraz rzuci się w wir walki. Wchodzimy więc w OPEN GAME i ustalamy, czy chcemy grać z komputerem czy z kumplem (można też obejrzeć mecz komputer vs komputer).

Na dłużej zatrzymujemy się przy wyborze drużyny, a jest ich wszystkich 36 (polskiej nie ma). Przy każdej wyświetlana jest krótka informacja o umiejętnościach zespołu, schemat rozstawienia zawodników oraz lista plac.



W końcu po wielkim mieszanin i kombinowaniu zapędzają nas na boisko i znowu stajemy przed wielkim dylematem: orzeł czy reszka? Sędzia rzuca monetą i ktoś wybiera strony lub rozpo-

na wykonywać również efektowne wślizgi, najczęściej faulując zawodnika przeciwnej drużyny. Klawisz B - podania oraz odbicia głową. Klawisz Y - sprint. Klawisz X - strzał do bramki.

Jest jeszcze kilka innych sposobów na kopanie, lecz nie będę się wgłębiał – sami opanujecie podkręcanie piłki i strzały z wysokości.

Kopnięcia ogólne

Wracając do głównego „spisu treści” znajdziemy tam rzecz bardzo przydatną, mianowicie treningi. Mamy do wyboru kilka poziomów trudności – levela od 1 do 5. Trenować będziemy dryblingi, podania, strzały, obronę i rzuty różne. Podpowiem, że w tym pierwszym trzeba pozbiierać wszystkie chorągiewki i strzelić do bramki, a wszystko (to znaczy ogólnie) musimy zrobić w jak najkrótszym czasie.

Oczywiście są też mistrzostwa, ale myślę że wszyscy wiedzą na czym rzecz polega (podpowiem – każdy z każdym, gra oczywiście).

Ciekawym elementem jest opcja SCENARIO – sytuacje przeniesione są z prawdziwych meczy, a my musimy rozegrać je po swojemu.

Kopnięcia końcowe

Łoj podobają się, podobają – gierka naprawdę superak (distributorzy chyba coś tak jakby zaczęli rozpieścić graczy). Ale może najpierw wymienię tę złą stronę – nie do końca dopracowana animacja, ale to naprawdę drobny szczegół. Reszta – paluszki (na joypadzie) liczą – miłaski! Jeżeli macie wzmacniacz i w miarę mocną kolumny, to podłączcie pod to SNES-a i dajcie gąbkę na full. Palpitacja serca u sąsiadki murówna i nasza radość ogromna.

TYTUS

58

SUPER NINTENDO, GAME BOY
SEGA MEGADRIVE, GAME GEAR, JAGUAR,
SONY PS., AMIGA, CD 32, PC, C - 64, ATARI

Największy wybór gier w Warszawie

COMAT D.T. "STYK" z siecią w Warszawie,
ul. Krucza 50 tel. 27 72 11, 27 90 21 www. 399
pon.-pt. 8.30-20.00, sob. 9.00-16.00

COMAT pak.12 Przełacie podziemne
i zbiegi ulic: Al. Jerozolimskie i Jan Pawła II
(zbiornik pawilony) w Warszawie
pon.-pt. 11.00-19.00 sob. 9.00-16.00

Gry do komputerów, akcesoria

Gry do komputerów, gry TV, akcesoria

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów). Katalogi można otrzymać po przesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem i z zamocowaniem rodzaju konsoli na adres: 03-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20

Prowadzimy także sprzedaż hurtową produktów NINTENDO (atrakcyjne ceny dla sklepów).

Jaguar

Naprawdę chyba jako ostatni w tym kraju opisuję DOOMa w wersji pierwotnej, tyle że na Jaguara. Zresztą Jaguar był pierwszą konsolą, na której TO się pojawiło. Gra stała się już jak najbardziej klasyką i w tym miejscu opisywanie o co chodzi (co ja bredzę?) jest mało sensowne.

Po uruchomieniu gry pokazuje się plansza z informacją, że produkt pochodzi ze stajni id software (jakby ktoś nie wiedział), potem po naciśnięciu czegoś przechodzimy do ekranu z opcjami. Mamy tutaj całą gamę przeróżnych wariantów, a więc:

GAME MODE, czyli gra w pojedynkę i zespołowo. Można pobawić się samemu lub ściągnąć kumpla z drugim Jag'em, połączyć sprzęty kablem i zasuwać w kooperatywie lub urządzić sobie mały deathmatch. Niestety, nie znalazłem tych dwóch ostatnich przyjemności. Pocięchą może być fakt, że niektóre telewizje kablowe (u mnie także) odgrają się zrobieniem sieci dla graczy „telewizyjnych” (w USA takie sieci bardzo dobrze się rozwinęły), a wtedy to tylko siedzieć, grać i płacić.

AREA – cóż, w tym miejscu będę troszkę ubolewał, jako że to hasło łączy się z dwoma nieco nieprzyjemnymi sprawami. Są 23 poziomy (w wersji pecetowej był tylko jeden więcej, ale wszystkie były bardziej rozbudowane – chyba dobrze pamiętam). Nie chcę się nad tym rozwodzić, bo dla mnie jest wszystko jedno, jak wygląda plansza w DOOMie. Druga rzecz jest o wiele bardziej bolesna – totalny brak save'ów! Nie można (o zgrozo!) zapisać sobie stanu gry w każdej chwili. Dokonuje się to samo w momencie ukończenia levelu, i to zresztą też nie do końca tak, jak byśmy tego chcieli. Po, na przykład, wyłączeniu konsoli i ponownym włączeniu okazuje się, że, owszem, możemy zaczynać następną misję, ale mamy przy sobie znowu tylko karabin i pistolet. Na szczęście istnieją jeszcze kody, które nie omieszkałem niżej podać.

DIFFICULTY jest to jedyna rzecz, która jest taka sama. Od „I'm a wimp” po „Nightmare” gra się tak samo jak na PeCecie.

JAKI DOOM - KAŻDY WIDZI

W zasadzie to nie oczekiwałem zbyt wiele od tej wersji. I... nie pomyliłem się. Jak już wspomniałem, grywalność jest taka sama jak w oryginale. Trochę gorzej z grafiką.

Co prawda, od ekranu telewizora nie można zbyt wiele wymagać, ale postacie widziane z bliska i zamieniające się w stos kolorowych kwadracików nie cieszą wzroku. Krew – jak to krew – bryzga po ścianach i tyle. Co jeszcze, wszystko chodzi dość szybko, lecz czasami pojawiają się nieprzyjemne skoki (mniej więcej 386SX?).

Najgorsza sprawa jest

MIMO WSZYSTKO

Polecam zakup DOOMa na stocznernacie – procent każdemu jaguarowiczowi. Przede wszystkim będzie co pokazywać wnukom (która, co prawda, mogą bawić się w coś takiego na ulicy z kałachami w lapkach) i opowiadać, jaki to dziaćsius był graczem i zabijał tylko na ekranie (moja czarna wizja przyszłości). Po drugie – sentymenty. DOOMa będę zawsze ciepło wspominał, tak jak piwo pite podczas wakacji w Wetlinie w nieśmiertelnych Bieszczadach (może spotkamy się „tara latem” w sierpniu '95, na polu obok PTTK przy śmietniku). Eeech, rozmarzyłem się.

DOOM



z muzyką, której po prostu NIE MA!!! W tym miejscu chciałbym złożyć najwyższe wyrazy zniesmaczenia i niezadowolenia z tak postawionej sprawy – [—]. Jakież dźwięki muzykopodobne pojawiają się tylko między levelami – na krótko. Odgłosy walki i jęki rannych są, i chwata im za to. Wszystko, co możemy usłyszeć to strzały, „leehr, leehr” potworków i odgłos mięsa spływającego ze ścian (nie ma to jak komuś przywalić w kręgosłup rakietą).

I wreszcie trzecia kwestia – wstyd nie mieć DOOMa (choćby) na półce.

TYTUS

Zapomniałbym, a Wy byście mnie ukatrupili, więc podjęję to, co oblecałem:

Nieśmiertelność – wciśnij PAUSE, potem trzymaj + i odpaunuj.

Broń / amunicja – ta sama operacja, tylko że ze znakiem #.



NAJLEPSZA GRA

Uwaga – nowość!

W tym roku pojawi się dodatkowa kategoria – gry wybranej przez naszych czytelników. Umawiamy się że głosować wolno tylko na gry oryginalne, napisane i wydane w 1995 roku w Polsce. Każdy może zagłosować na trzy tytuły, przyznając im w sumie 10 punktów, podzielonych w dowolny sposób.

Na kopertach (albo kartkach pocztowych) piszcie „NGR” albo – otwartym tekstem – „Najlepsza Gra Roku”. Wyniki z wszystkich nadesłanych do 20 stycznia listów zostaną podsumowane i opublikowane razem z wynikami samego konkursu. Potem wylosujemy kto dostanie nagrodę-niespodziankę, ufundowaną przez firmę, której gra zwycięży w plebiscycie czytelników (ta firma jeszcze o tym oczywiście nie wie, bo i skąd miałaby wiedzieć że zwycięży, jeśli zgubiliśmy wyniki).

Zgodnie z tradycją (krótką, ale zawsze tradycją), w grudniowym numerze ogłaszamy nominacje do nagród dla Najlepszej Gry Roku. Przypomnę, że w 1995 zmieniliśmy kategorie w których będziemy przyznawać nagrody – zniknęły komputery ośmiobitowe, za to kategoria komputerów szesnastobitowych uległa rozszczepieniu na Amigę i PC.

W porównaniu z zeszłym rokiem zaszły dość istotne zmiany w jakości gier, przynajmniej tych pisanych w kraju. Średni poziom tegorocznej oferty był o niebo wyższy od zeszłorocznego, choć ciągle jeszcze daleki od naszych oczekiwań. Widać jednak, że ludzie się uczą i robią rzeczy coraz lepsze, coraz lepiej dopracowane i coraz ciekawsze, przyszły rok (albo 1997) powinien być już naprawdę dobry.

Teraz o grach spolszczanych. Zdaje się, że wyniki finansowe zeszłorocznych prób w tym względzie (Kyrandii na przykład) nie były najlepsze – biorąc pod uwagę, że przeciętnie sprzedaje się u nas w najlepszym wypadku dwa tysiące sztuk gry, skórka nie jest warta wyprawki. To niestety widać – liczba spolszczonych w pełni gier w tym roku była co najwyżej taka sama, jak 1994, a i to spolszczenia dokonywane były z mniejszym rozmachem. Trudno się temu dziwić (w końcu taki IPS na czymś musi zarobić), ale też trudno się cieszyć z takiego obrotu rzeczy, zwłaszcza graczom. W pewnym stopniu brak gier spolszczonych tak starannie jak niedościgną Kyrandia III jest zasługą piratów i tych, którzy u nich kupują, ale samo z siebie piractwo na pewno nie wyjaśnia całokształtu sprawy. Niedawno odbyła się na ten temat spora dyskusja z udziałem przedstawicieli prasy i sprzedawców – jednak nie udało się dojść do żadnych wniosków.

Po tym wstępie przechodzimy już do konkretów. Do nagród nominacje otrzymały:

w kategorii gier polskich na PC

Piotrków 1939

Najpoważniejsza jak do tej pory próba zrobienia dwóch rzeczy naraz – dobrej gry strategicznej i dobrej gry historycznej. Mimo różnych niedociągnięć i pewnej cienkości sprzętowej (16 kolorów) „Piotrków 1939” wciągnął Hesza-ka na kilkanaście godzin, co samo w sobie jest swoistym osiągnięciem. Warto podkreślić, że „Piotrków 1939” to następca „Ardenów”, a poprzednik... nie wiadomo jeszcze czego, ale prace trwają. (TS 5)

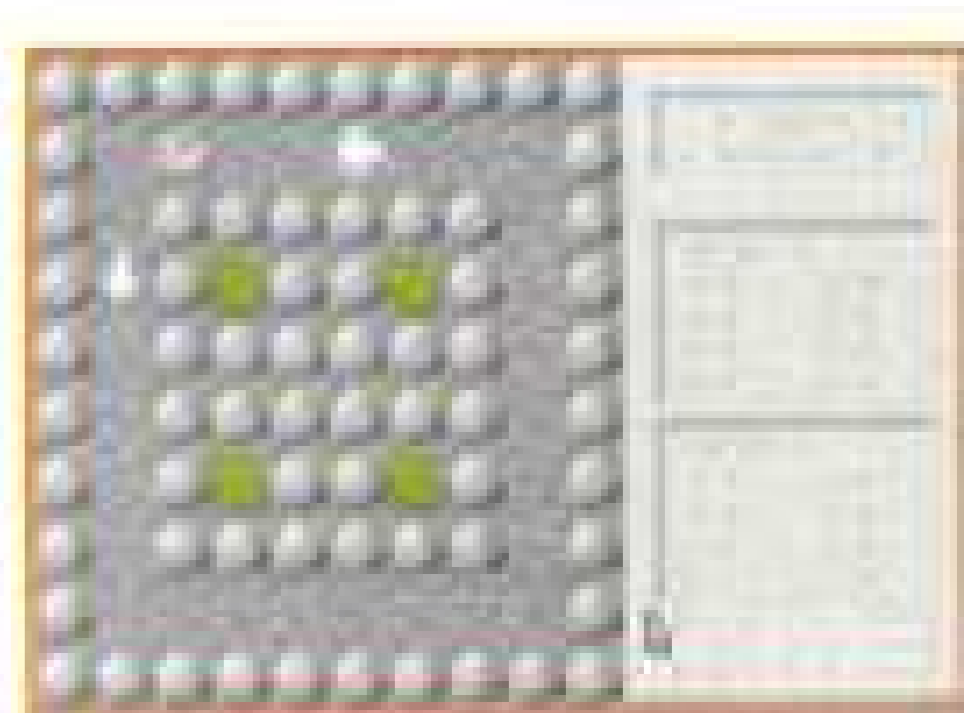


TeenAgent

Najklasycyjsniejsza przygodówka, na tyle dobra, że z powodzeniem rozchodzi się na zachodzie w wersji shareware. Gdybyśmy mieli teraz rok 1992 (a może nawet 1993) mógłby to być hit na skalę światową. Dobra graficznie, wystarczająco długa by zająć kilka wieczorów, wystarczająco łatwa by nie frustrować idiotycznymi zagadkami – zalety można by wyliczać jeszcze czas jakiś. (TS 3)

Kajko i Kokosz

Właściwie przygodówka, choć chwilami bliższa w pomysłach Gobilnom niż Questom. Na dobrą sprawę jest to gra z roku 1994, ale wyszła na tyle późno, że nie miała już szans zmieścić się w zeszłorocznej edycji konkursu. Na szczęście właśnie pojawiła się zapowiadana długo wersja pecetowa. „Kajko i Kokosz” są fajni, choć trochę się zawiodłem – grafice brakuje komiksowej ostrości a nieodwracalność popełnionych błędów psuje zabawę przez niepotrzebne utrudnianie gry. (TS 2)



Digital Warriors

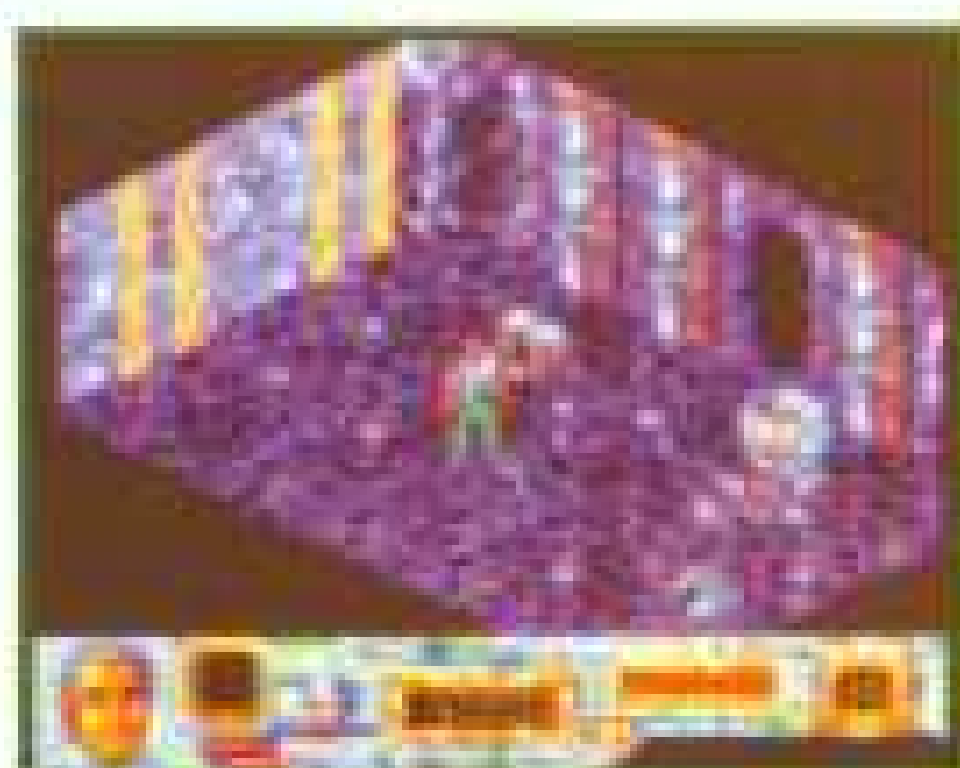
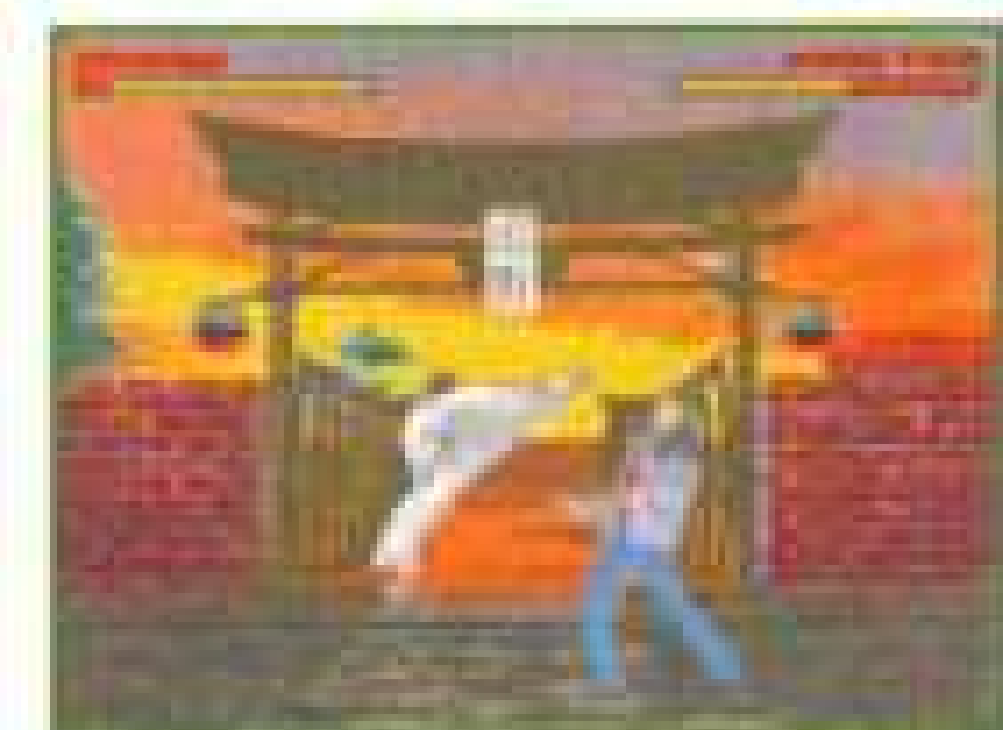
Coś w rodzaju „Core Wars”. Gra nie wyróżnia się niczym specjalnym, ale ma dwie bardzo istotne zalety. Pierwsza jest taka, że sposób realizacji gry jest stosunkowo nowy. Druga zaleta, to konsekwencja z jaką pomysł został zrealizowany – nawet, jeśli łatwo wskazać wątki które aż się proszą o rozwinięcie, to co jest jest sensowną całością. (TS 4)

ROKU 1995

w kategorii gier polskich na Amigę

Taekwondo Master

Nawalanka, zrobiona w oparciu o digitalizowane zdjęcia. Wszystko ma na miejscu – sześciu zawodników do wyboru, możliwość gry w trybie jednoosobowym lub z komputerem, niezła muzyka, dynamiczna akcja. Czego można chcieć więcej od mordobicia? Głównym powodem do niezadowolenia mogą być fra na których przyszło nam walczyć, znacznie słabsze od sylwetek zawodników – ale nie niszczą one dobrego, ogólnego wrażenia. (TS 10)



Dan Wilder

Kiedy pierwszy raz zobaczyłem tę grę przypomniały mi się czasy Knight Lore i innych gier wykonanych grafiką izometryczną. Podobnie jak jego poprzednicy Dan Wilder zawiera szereg elementów zręcznościowych, ale w gruncie rzeczy jest to przygodówka o dosyć zawilej fabule i wielu zaskakujących pomysłach. Mimo pewnych niedociągnięć – gra jedyna w swoim rodzaju. Ładnie wykonana i wciągająca, a przecież o to w tym wszystkim chodzi.

Mentor

Znowu przygodówka, znacznie klasyczniejsza (ze względu na sposób prezentowania grafiki) od poprzedniej. Wprowadziła grafikę sprawiającą wrażenie robionej przez pięcioletka na haju, ale może taka miała być konwencja. Wątek to pomieszanie z poplątaniem, UFOki mieszają się z subkulturką młodzieżową i zagadkami z piętka rodem. (TS 9)



Krętacz

Coś pośredniego między grą logiczną a zręcznościową. Łącząc po obrotowych platformach trzeba zebrać jakieś przedmioty, a dodatkowo tak poustawiać platformy, żeby zapaliły się żarówki – a wszystko na czas. Właściwie żadna rewelacja, ale pomysł w miarę nowy. Szkoda tylko, że gra tak mało dynamiczna. Mimo wszystko jest to dowód na to, że z blahałego pomysłu można zrobić grę – dopracowaną i wykończoną w szczegółach.

w kategorii gier spolszczonych

Klik & Play

Nie jest to gra sensu stricto, ale ze wszystkich tegorocznych tytułów growych chyba najlepiej wydany program. Nie dość, że rzecz wydana jest po polsku i z polską dokumentacją, to jeszcze nakręcono do niej krótki filmik wprowadzający z Kazimierzem Kaczorem. To chyba największy w tym roku wysiłek wydawniczy, ale wynik jest wart włożonej pracy. (TS 7)

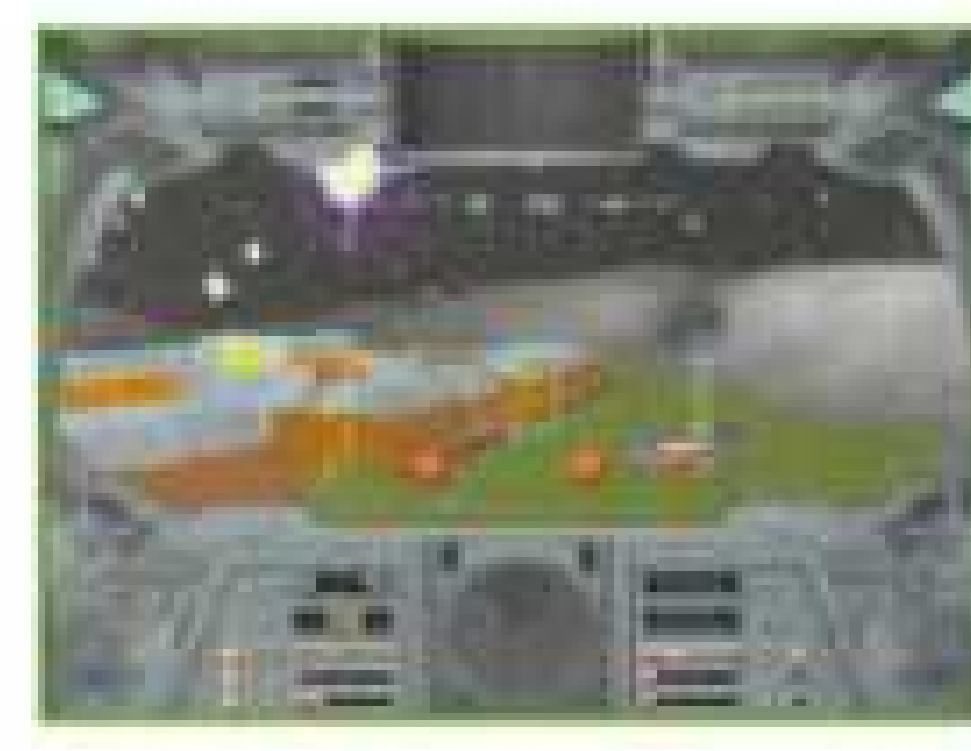
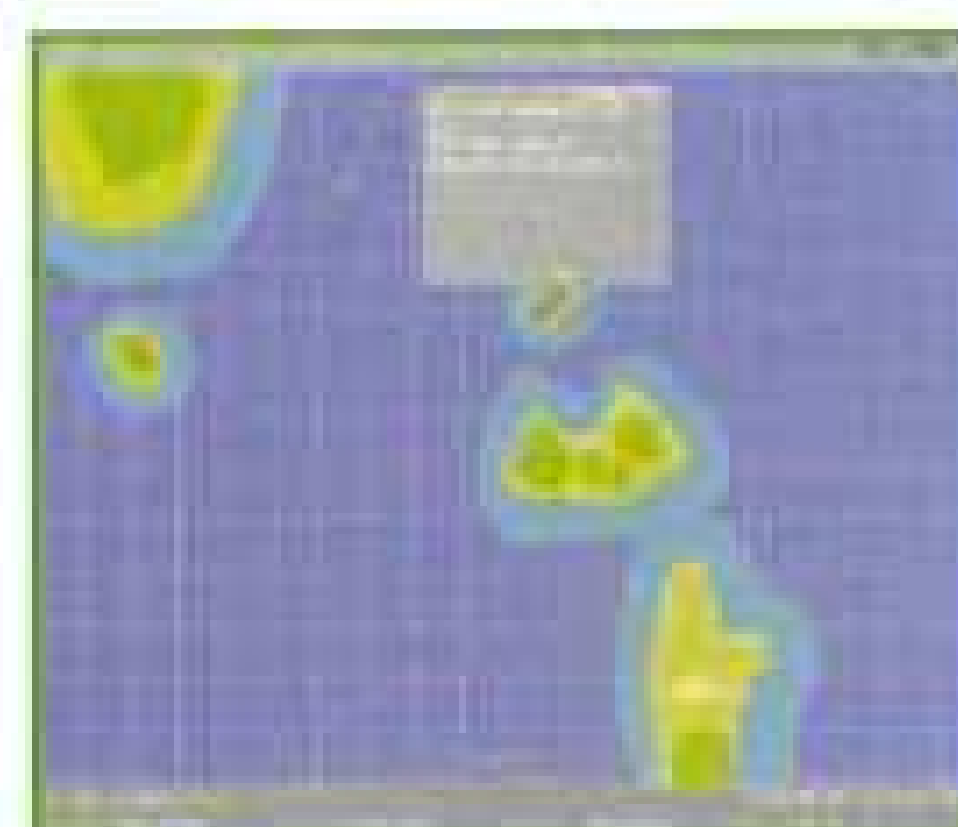


UFO: Terror from the Deep

A co tu można napisać – w UFO pierwsze albo drugie grali prawie wszyscy, w te drugie można wreszcie zagrać bez konieczności grzebania co pół minuty w słowniku żeby sprawdzić, co „have” znaczy (cytat z uwagi, jaką przyniósł w dzienniczku mój Tatusi. Mój Dziadek też nie wiedział co „have” znaczy, więc Tatusiowi się upiekło). Jak na złość opisywaliśmy UFO w oparciu o wersję angielskojęzyczną. (TS 5)

Hokum KA-50

Od razu napiszę, że nie jest to najlepsze spolszczenie z jakim zdarzyło mi się spotkać, jako że część napisów na ekranie potrafi się pojawić po angielsku. Nie zmienia to faktu, że mimo konieczności czytania komunikatów (często dosyć istotnych dla toku gry) można pograć nie znając innego języka niż polski, a w końcu głównie o to chodzi. Całość jest trochę niechlujna, a szkoda... (TS 8)



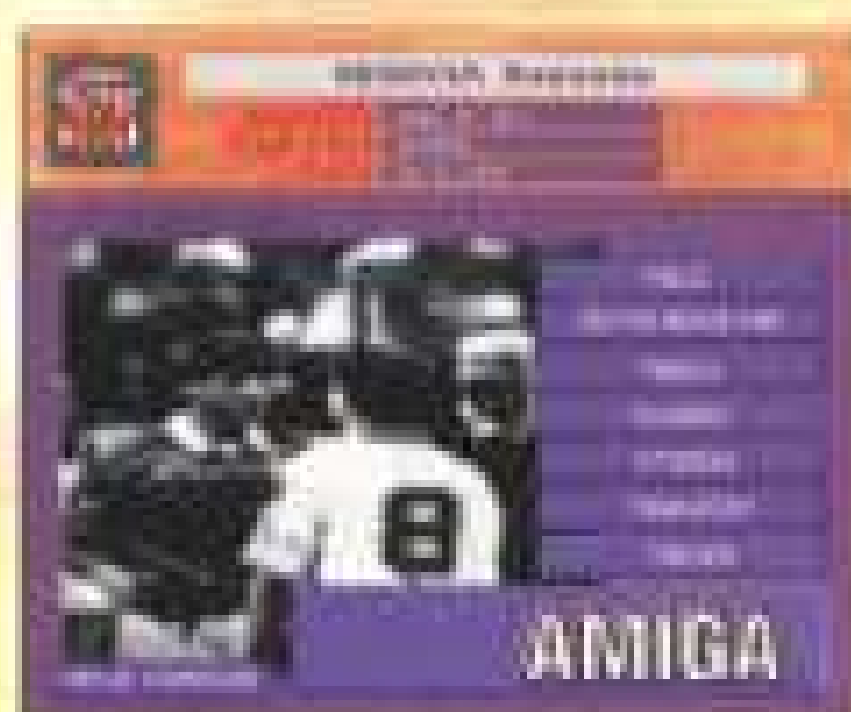
Retribution

Strzelanka, trochę kojarząca się chwilami z Commandchem, ale głównie ze względu na efekt wizualny, bo technologia generowania obrazu jest trochę inna. Są dwie wersje tej gry – na CD (angielska) i na dyskietkach – spolszczona. Oczywiście w konkursie mamy na myśli tę drugą, choć jak to zwykle bywa tym, co zostało u nas opisane była wersja angielska. (TS 3)



SKAUT-KWATERMASTER

nowa polska gra przygodowa
AMIGA - 23.60
PC - 36.30



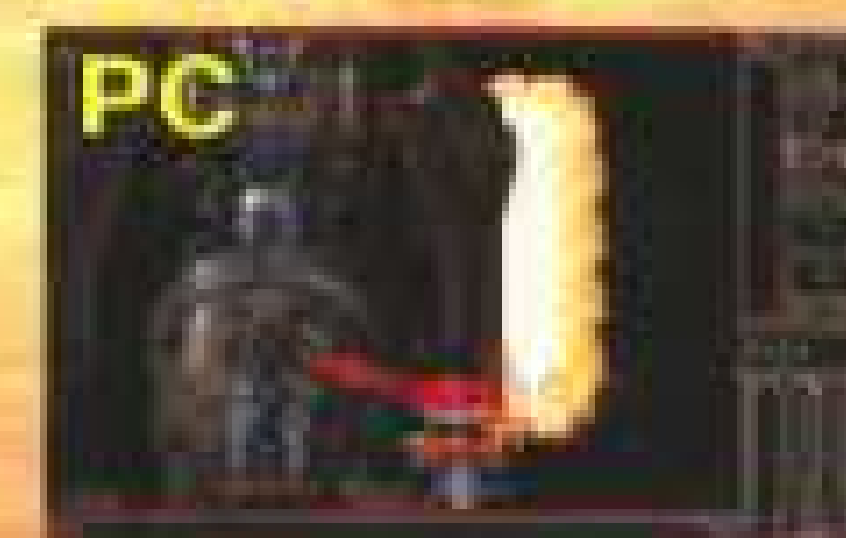
LIGA POLSKA

manager piłkarski - 19.90



BASTION

gra strategiczna inspirowana
powieściami Tolkiena - 36.30



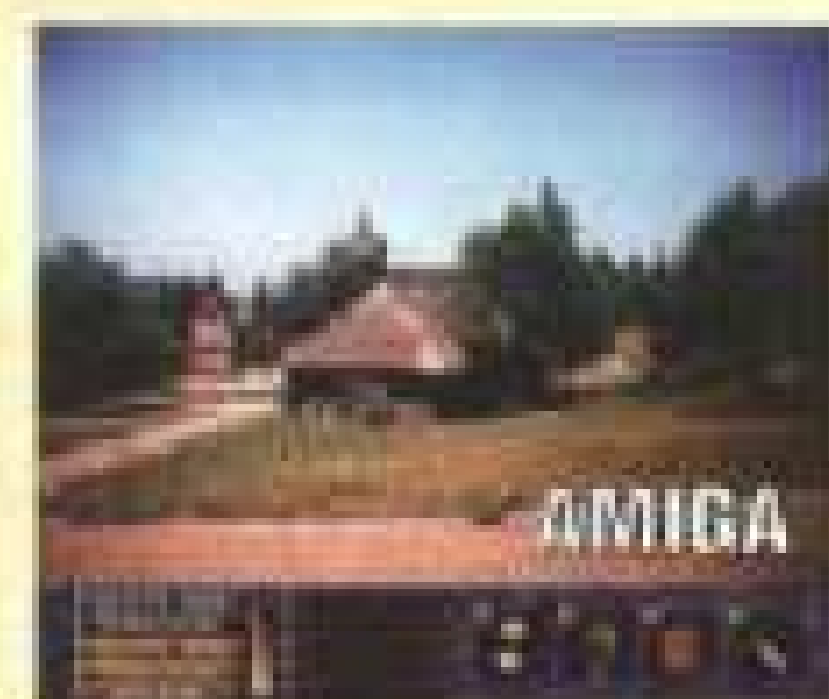
TYRIAN

"niebiańska" strzelanka - 36.30



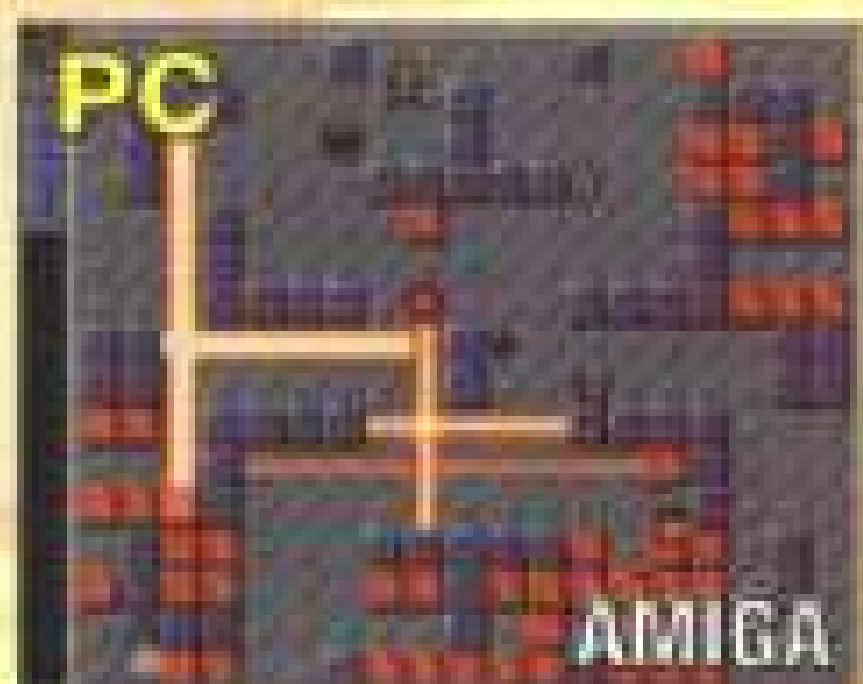
KOSMOS

rozbudowana gra handlowo
managerska - 36.30



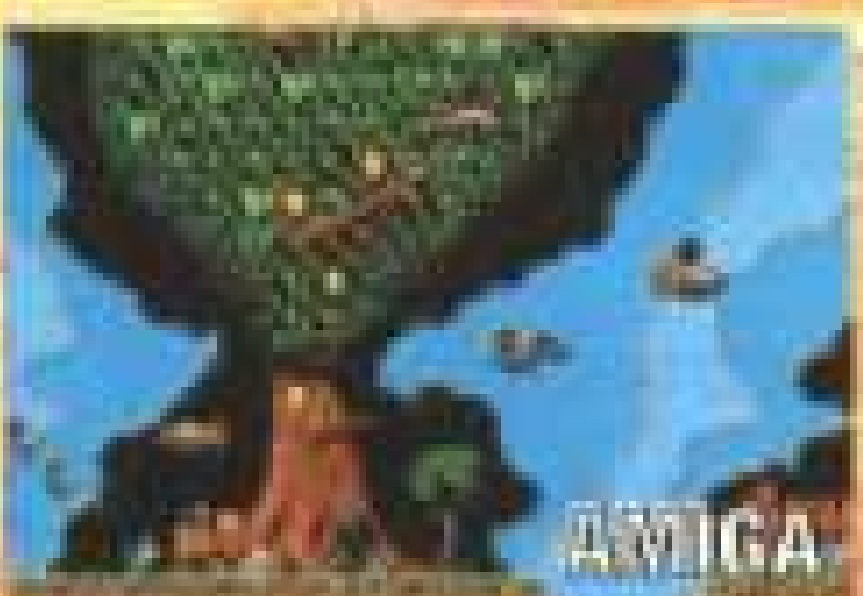
SKARB TEMPLARIUSZY

przygodówka z digitalizowanymi
ekranami - 23.60



MEGA BLAST

gra zręcznościowo logiczna
(max 4 osoby) - AMIGA - 19.90
PC - 23.60



FOREST DUMB

superszybka zręcznościówka
(konkurent Super Frog) - 23.60

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

LK. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

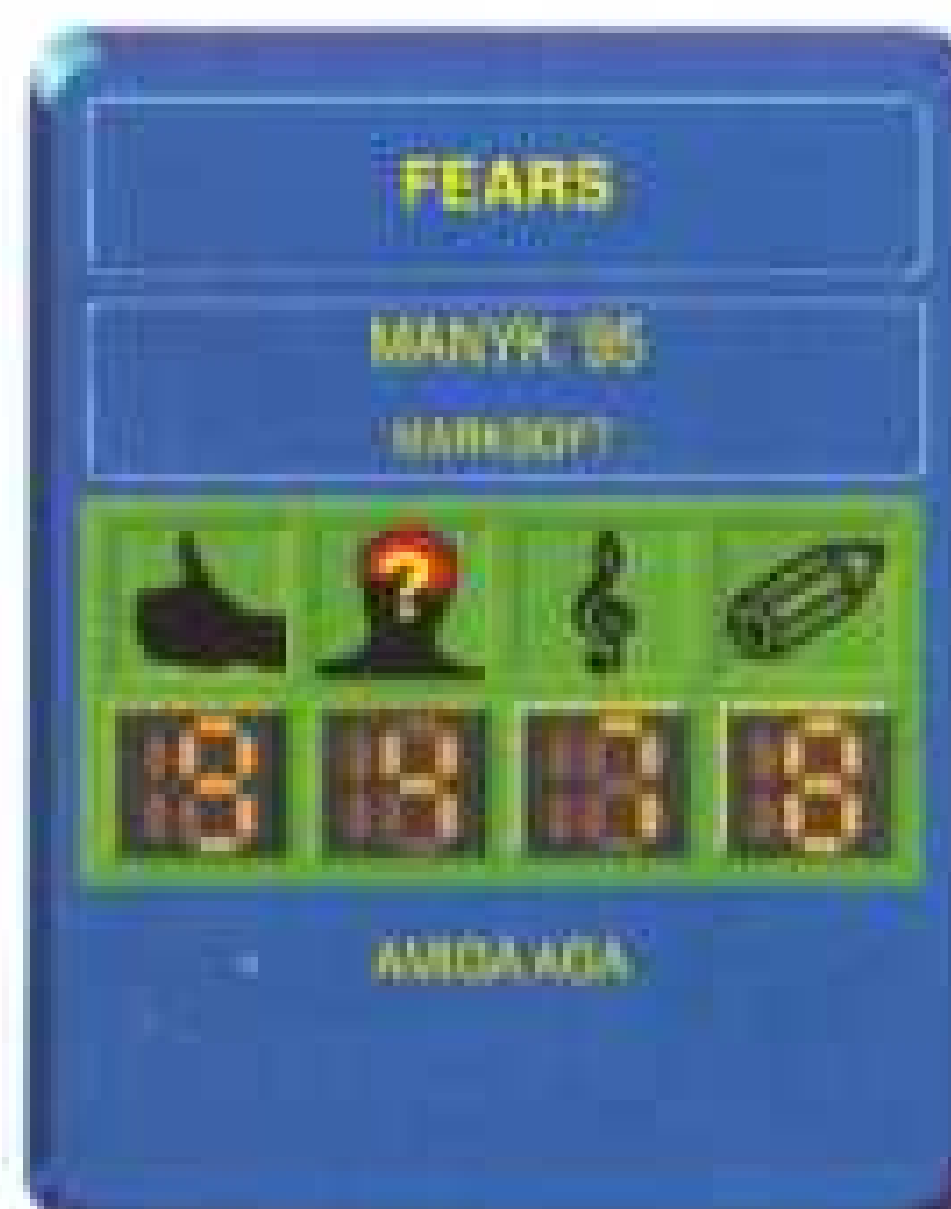
Fears



Profesor Bloodheart uważał, że nauka jest kluczem do potęgi, która pozwoli mu rządzić światem. Zaszył się więc w liczącej wiele kondygnacji podziemnej twierdzy, gdzie rozpoczął swe nieczne eksperymenty genetyczne. Konstruuje tam straszliwych mutantów, którzy pomogą mu zaparować nad światem. Aby mieć materiał do badań, profesor wysyłał swe ciemne sługi, by porwały niewinnych ludzi, na których mógłby prowadzić kolejne coraz bardziej odrażające eksperymenty. Ciebie spotkałby podobny los, gdyż także wpadłeś w łapy szalonego profesora, jednak lut szczęścia sprawił, że udało Ci się uciec ze swojej klatki. Teraz Twoim zadaniem jest wydostanie się na powierzchnię, lecz po drodze będziesz musiał stanąć naprzeciw szwedzących się w podziemiach potworów, a na końcu pokonać samego profesora Bloodhearta.

Gra „Fears” to jeden z najlepiej technicznie zrobionych klonów „Dooma”, jakie dostępne są dla Amigi (AGA). Engine, na którym oparta jest gra pozwala uzyskać podłogi o różnej wysokości (schody), ruchome drzwi, windy, teleporty, „efekt chodzenia” czy tak lubiane przez graczy sekretne przejścia i komnaty. Niestety, ma to wpływ na szybkość z jaką odwieźnany jest ekran, sprawiając że grafika jest wyraźnie mniej płynna niż np. w „Gloomie”. Co ciekawe, na Amidze z dopalką Blizzard-III (Motorola 68030/50MHz), na której miałem okazję testować „Fears”, nie było wcale widać różnicy prędkości w stosunku do A1200 z 4MB fastu, mimo iż ta pierwsza konfiguracja jest około 5 razy szybsza! Ciekawe czy dzieje się tak ze wszystkimi kartami turbo? Na szczęście w grze można zmieniać wielkość ekranu i wyłączyć tekstury podłóg i ścian, dzięki czemu daje się grać nawet na gołej A1200.

Jednak największą zaletą „Fears” jest to, iż można używać kilku rodzajów broni, od noża począwszy, a na



plazmowym karabinie i pile tarczowej skończywszy. Oczywiście wszystkie te zabawki trzeba najpierw znaleźć, tak samo jak odpowiednią do nich amunicję, która jak zwykle kończy się zbyt szybko. Oprócz tego od czasu do czasu można znaleźć zwiększającą naszą energię apteczki, skarby, a gdzieś tam nawet dodatkowe życie.

Pewnym ewentualnym w grze jest także to, iż bardzo dużo uwagi należy przywiązywać do tego, gdzie się chodzi. Czasami zboczenie z wąskiej ścieżki może być bardziej śmiertelne niż spotkanie z potworami. Wprowadzie od upadku z wysokości nic się nie dzieje, ale za to łatwo wpaść w zbrodnię gotującej się lawy, z których nie ma wyjścia, co powoduje szybki i nieunikniony zgon. Trochę mi to przeszkadzało, bo zamiast skoncentrować się na strzelaniu do mutantów musiałem patrzeć pod nogi.

Pewnym ułatwieniem jest natomiast mapa. Dzięki niej można się łatwo zorientować, w której części labiryntu znajduje się bohater, a poza tym analizując ją można czasem ustalić, gdzie znajdują się sekretne komnaty. Swoją drogą warto je odwiedzać, bo prawie zawsze znajdują się w niej apteczki, amunicja lub dodatkowe życie.

Do standardów w tego typu grach należy już możliwość gry w 2 osoby, gdy połączymy dwie Amigi za pomocą null-modemowego kabla.

Dużym plusem jest natomiast dodanie możliwości zapisu stanu gry co poziom, jak i wbudowanie do gry edytora, za pomocą którego można konstruować własne plansze. Dzięki temu ostatniemu rozwiązaniu zawsze możemy mieć świeże plansze do gry.

Podsumowując „Fears” jest naprawdę bardzo dobrym klonem „Dooma” dla komputerów Amiga 1200 (niektórzy uważają, że najlepszym), z którym jak na razie może konkurować jedynie „Gloom”. Poziom ich jest tak wyrównany, że decyzję ostateczną pozostawiam graczom.

BADJOY





Po upadku Związku Radzieckiego, na jego byłym terytorium nastąpił gwałtowny rozkwit działalności przestępczej. Różnego rodzaju mafie i syndykaty zbrodni pojawiały się jak grzyby po deszczu. Szybko okazało się, że byłe republiki radzieckie stały się dla nich za małe. Ekspansja nastąpiła na całą Europę, a szczególnie na kraje byłego obozu socjalistycznego. To zjawisko nie ominęło także Polski... Mafiozi zza Buga połączyli się z naszymi rodzimymi gangami przestępczymi, tworząc naprawdę potężne organizacje...

Przeciwdziałanie stało się koniecznością – stworzono więc specjalną organizację pod nazwą GROM, która miała przeciwdziałać zorganizowanej przestępczości. Podczas jej ostatniej akcji, która miała na celu złapanie trzech bossów zamieszanych w handel bronią, kradzionymi samochodami i narkotykami, zginął jeden z najlepszych ludzi – Twój szef i osobisty przyjaciel, Adam Rdzanek. Teraz Ty stałeś się jedyną osobą, która ma szansę rozpracować organizację i nie dopuścić do sprzedaży najnowszej kieszonkowej głowicy nuklearnej. Skali niebezpieczeństwa nie trzeba nikomu wyjaśniać. Poza tym załatwienie tej sprawy to dla Ciebie także sprawa osobista...

Informacji o kolejnych akcjach udzieli Ci PIORUN. Wszystkie potrzebne szczegóły będzie Ci dostarczał pomiędzy akcjami. Reszta zależy od Ciebie.

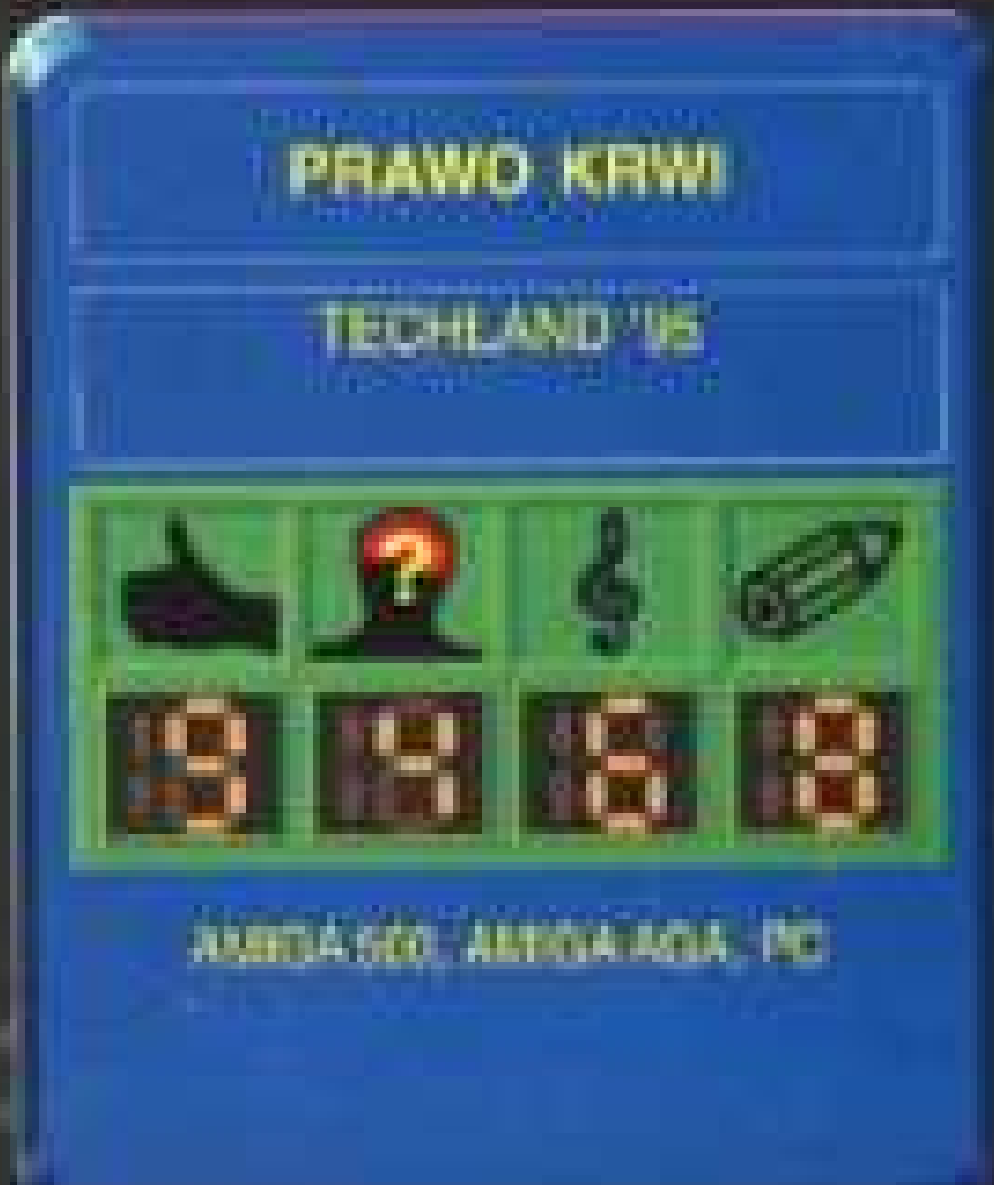
„Prawo krwi” nie jest typową nawałką. Zazwyczaj w tego typu grach pokonuje się tylko kolejnych zawodników. Tutaj fabuła gry jest nieco bardziej rozbudowana. Podstawą są etapy, na których mamy do pokonania kilku przeciwników. Większość z nich jest nieuzbrojona i walczy gołymi pięściami, co wcale nie oznacza, że jest w ten sposób mniej niebezpieczna od oprychów posiadających broń. Pokonanie niektórych członków mafii powoduje ukazanie się bonusów. Mogą to być chwilowa odporność na ciosy, zwiększenie energii, czas, czy dodatkowe życie (niestety, jest to niezwykle rzadkie znalezisko). Oczywiście na końcu poziomu znajduje się boss. Nie zawsze różni się on wyglądem od pozostałych, ale za to zawsze ma o wiele większe umiejętności i, jak na bossa przystało, jest o wiele trudniejszy do pokonania. Po przejściu etapu nawałkowego odbywa się albo szybki pościg samochodowy, albo też polowanie na przestępców w korytarzach klubów, magazynów czy innych pomieszczeń. Ta ostatnia część

jest zrealizowana w konwencji „Wolfensteina”. Jest to prosty engine, w którym nie ma nic oprócz ustawianych co 90 stopni ścian i przeciwników, ale za to dość szybki jak na możliwości Amigi (w wersji na PC autorzy prawdopodobnie zrezygnują z tych poziomów).

Co drugi poziom dostajemy hasło i dzięki temu nie trzeba zawsze rozpoczynać od początku, tylko od razu przejść do miejsca w którym ostatnio się zacięliśmy.

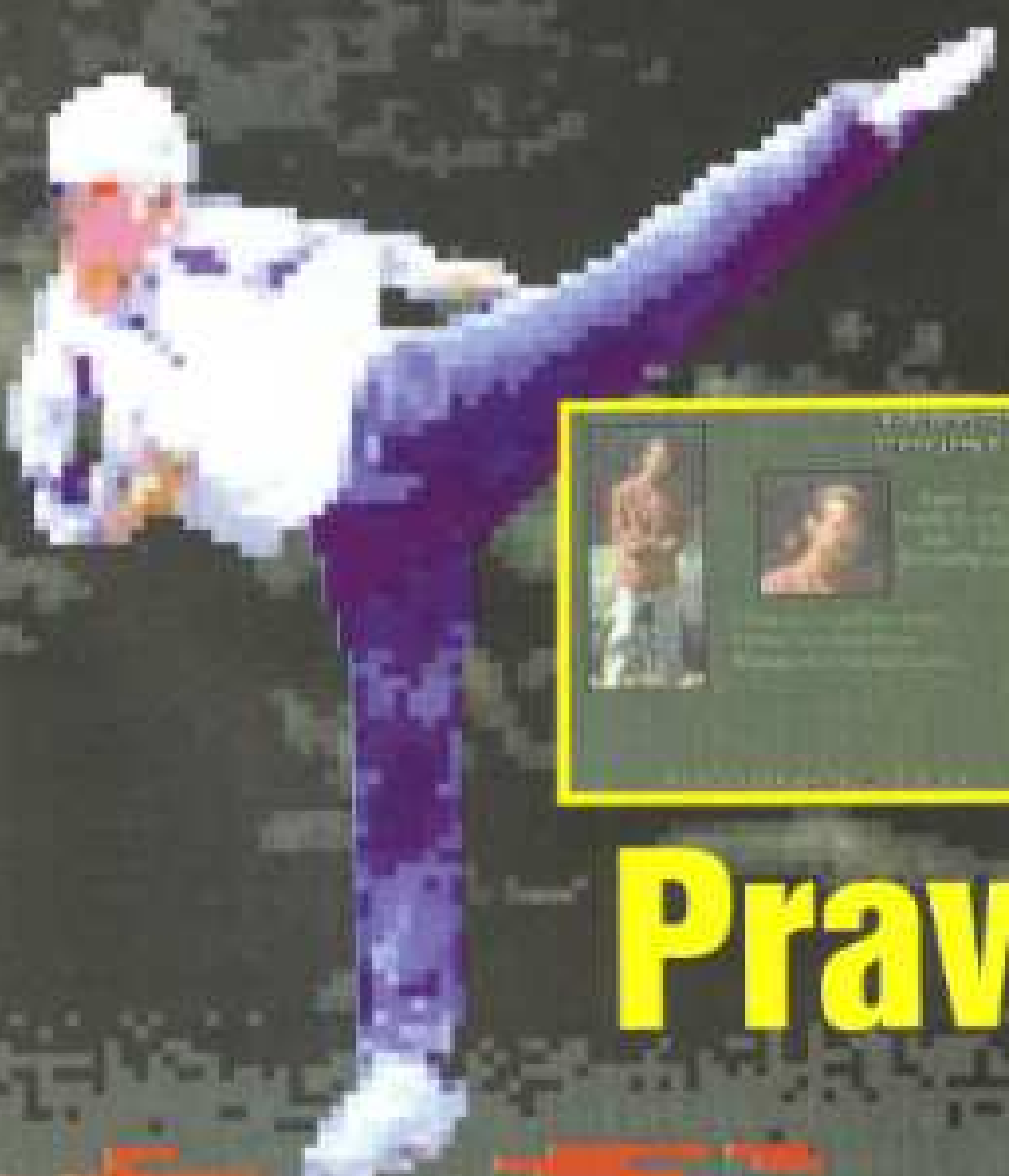
Trzeba przyznać, że gra jest naprawdę dopracowana, przynajmniej jeżeli chodzi o grafikę. Jakość dygitalizowanych postaci wygląda rewelacyjnie i można ją porównać z najnowszym „Mortal Kombatem”. Dobrze prezentują się też grafiki w tle wprowadzające swojskie polskie klimaty, czy też dygitalizowane samochody w części z pościgiem. Bardzo dobrze wypada też dygitalizowane intro na początku gry. Szkoda tylko, że nie można go wyłączyć. Muzyka jest także na niezłym poziomie. Jedyne do czego można się przychylić, to dygitalizowany głos. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być rewelacyjna, jednak po dłuższym pogrananiu okazuje się, że nie jest aż tak grywalna jak mogłoby się na początku.

„Prawo krwi” przynajmniej w wersji na Amigę z kośćmi



AGA, którą miałem przyjemność testować, to naprawdę dobry produkt. Prawdopodobnie w momencie, w którym czytacie ten tekst, są już dostępne w sklepach wersje na A500 i PC. Mnie się ta gra bardzo podobała, choć po dłuższej zabawie okazało się, że pierwsze wrażenie wysokiej grywalności rozwiązało się bezpowrotnie. Wy oszczędźcie ją sami, ale pamiętajcie że MAFIA NIE SPI!

BADJOY



Prawo Krwi

Poszukujesz jakiegoś programu?

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Zadzwoń! (codziennie od 9 do 19) tel. (094) 402-541

Pracujemy w sprzedaży wysyłkowej, ponad 100 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Tytuł można zamówić (zł) za telefonem, za trybem wysyłki także przez pocztę bankową, wraz z kompletem materiałów reklamowych w cenie przesyłki.

Proponujemy Państwu zakup następujących programów:

Screened by Vango's 2004
for CoCoLine



LAZARUS - gra przygodowa - zaprzemiatkowa.
 ✓ 3 rozbudowanych, dedykowanych światów.
 ✓ skomplikowana mapa, pełna zagadkowych sytuacji.
 ✓ różne rodzaje broni, narzędzi, różnych potworów.
 ✓ żywe, 3D kolorowe grafiki, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynna walka i łobozna gra.

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!



CENA 29,90

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

KUPIEC - gra decyzyjno-handlowa, osadzona w zamierzchłej przeszłości.
 ✓ wiele rozgrywek w czasie gry - zbójcy, mściciele, szlachta, rycerze i mnichy.
 ✓ podjęcie decyzji, zwalczanie potworów, zbieranie i rozdawanie punktów i zasług.
 ✓ bogata sprawa graficzna.
 ✓ możliwość zapisywania i odczytywania stanu gry - przewidywalny rozwój gry, następnego dnia.

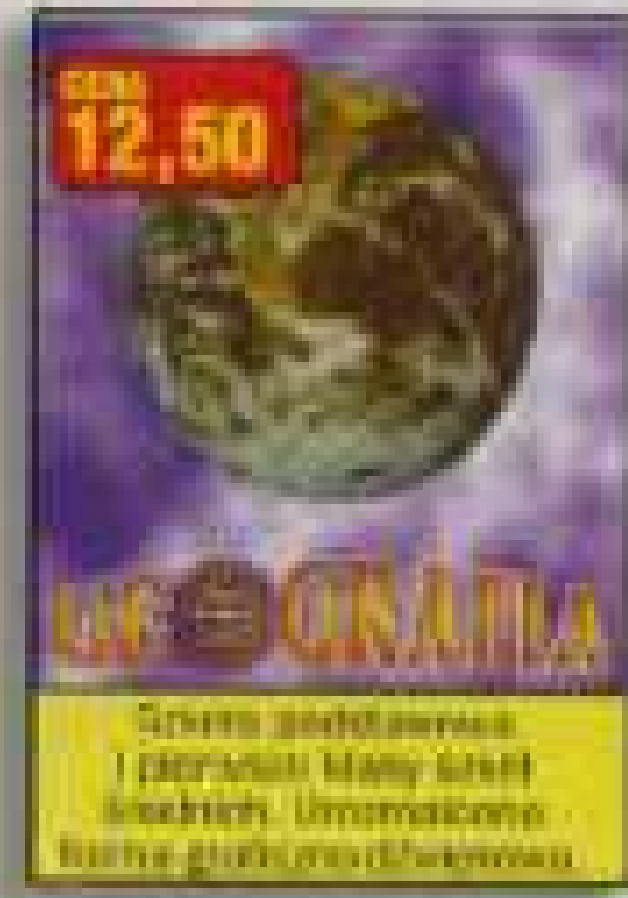
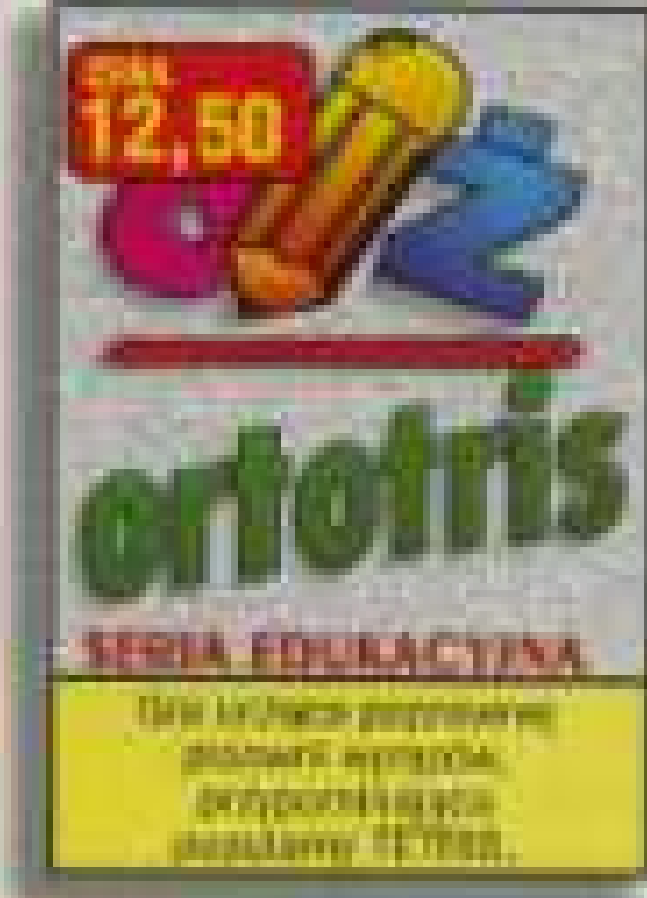
W oto lista programów na Amigę produkowanych przez TimSoft:

Ami Poczta (CD-ROM)	12,50 zł	Kuzynki	12,50 zł	Wzrost i siła II	12,50 zł	Zabójca Saper	12,50 zł
Amioryt	12,50 zł	Królowie	12,50 zł	Obrot	12,50 zł	Wzrost i siła	12,50 zł
Ami Ball	12,50 zł	Królowie i Królowe	12,50 zł	Tajemnica (złoty)	12,50 zł	Ami	12,50 zł
Ami Bank	12,50 zł	Rega Lata	12,50 zł	Tajemnica (srebro)	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Ami Bank 2	12,50 zł	Polowanie	12,50 zł	Tajemnica (diament)	12,50 zł	Laurel	29,90 zł
Ami Bank 3	12,50 zł	Nocny Miel	12,50 zł	Tajemnica (perłowy)	12,50 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
 Cały w swojej ofercie, zawieramy 100% odpowiedzialności za dostarczenie w odpowiednim czasie. Zamówienia, dostawca z dopłatami (za przesyłki i inne) drogą pocztową lub telefonem. Nie ma podatku od dostawcy, tylko w niektórych przypadkach może być konieczny i dodatkowy. Termin realizacji 7-14 dni. Dla każdego programu dołączony komplet poradnika.

KUPONY RABATOWE - Zamówienie powyżej za cenę 11,90 zł, otrzymasz kupon rabatowy. Istnieje możliwość zakupu od wybranych programów:
WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA: 15,00 zł do 29,90 zł - 3,00 zł; 30,00 zł do 59,90 zł - 6,00 zł; 60,00 zł do 89,90 zł - ponad 90,00 zł - 10,00 zł

KATALOG - w całości, przyśle Ci nasz katalogowy katalog zawierający w szczególności listę produktów i cenę. Wycenę Ci będziemy wysyłać przez 100 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych w cenie przesyłki.
NASZ ADRES: TIMSOFT, TS-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541



Nigdy już nie znajdziesz czasu, który raz straciłeś...
 - próbując gdzie indziej.

Komputer dla każdego - sprzedaż na raty bez zyrantów, trzy typy rat. Już następnego dnia możesz wyjść od nas z zakupionym komputerem.

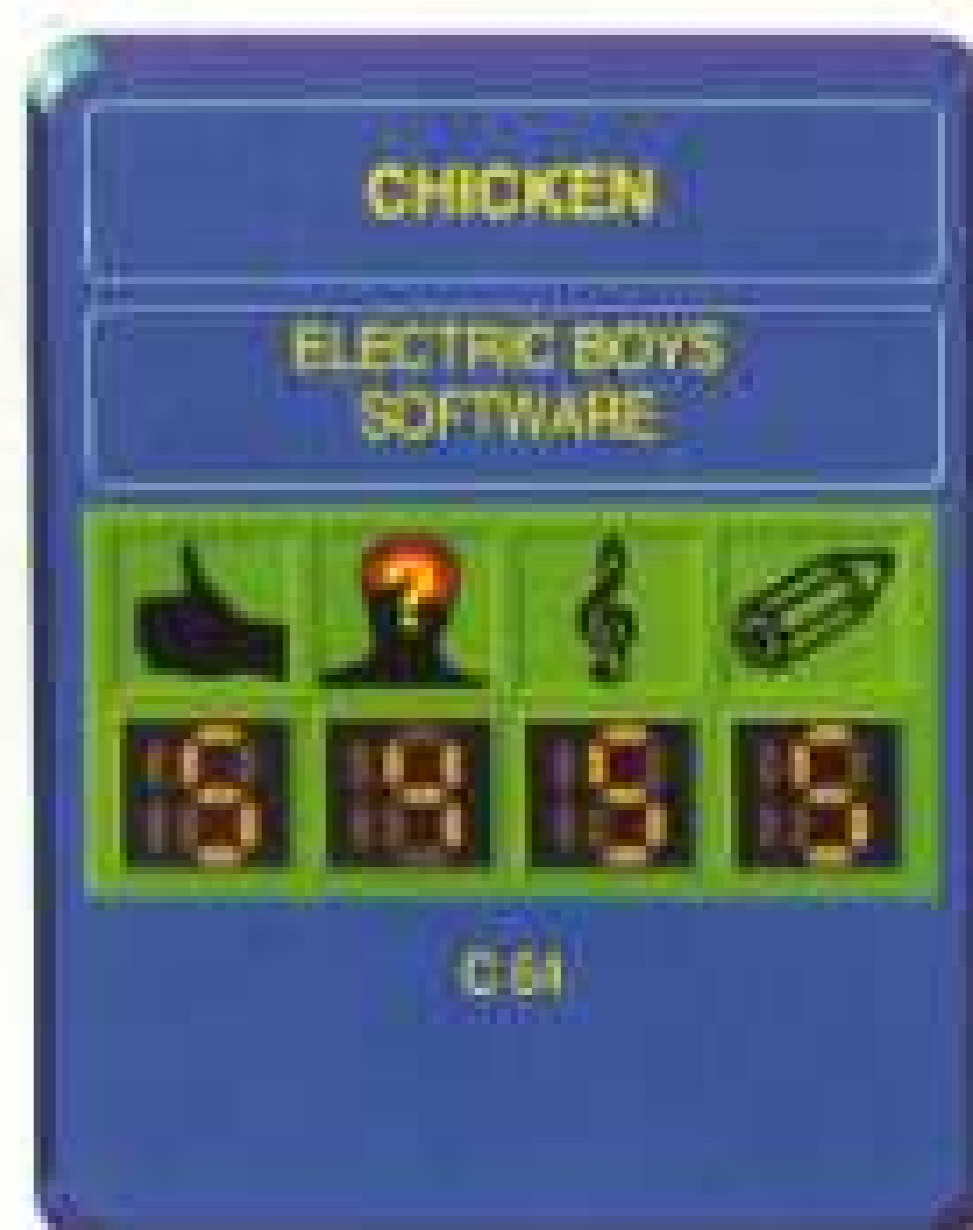
Komputer na całe życie

Oferowane przez nas komputery posiadają dwa lata gwarancji !!!, dodatkowo rok bezpłatnego serwisu pogwarancyjnego.

Rozbudowujemy komputery zakupione u nas - wymieniamy podzespoły, dzięki temu zawsze będziesz na bieżąco z nowościami.

Zadzwoń, sprawdź nasze ceny.

Chicken



czas zderzenia;
płomień – to samo co kula.

Oprócz tego możemy znaleźć też kilka rodzajów słodczy i owoców zwiększających nam liczbę punktów.



Chicken

Przed rozpoczęciem gry można ustalić

czy grać będzie-
my z kolegą, czy z komputerem, limit zderzeń i prędkość z jaką będą pojawiać się przedmioty. Przyznam, że najlepiej gra się, gdy prędkość pojawiających się przedmiotów jest duża i gdy gramy z kolegą. W przeciwnym razie gra nie jest zbyt porywająca. Cóż „Chicken” nie ma zbyt wielkich szans by stać się przebojem.

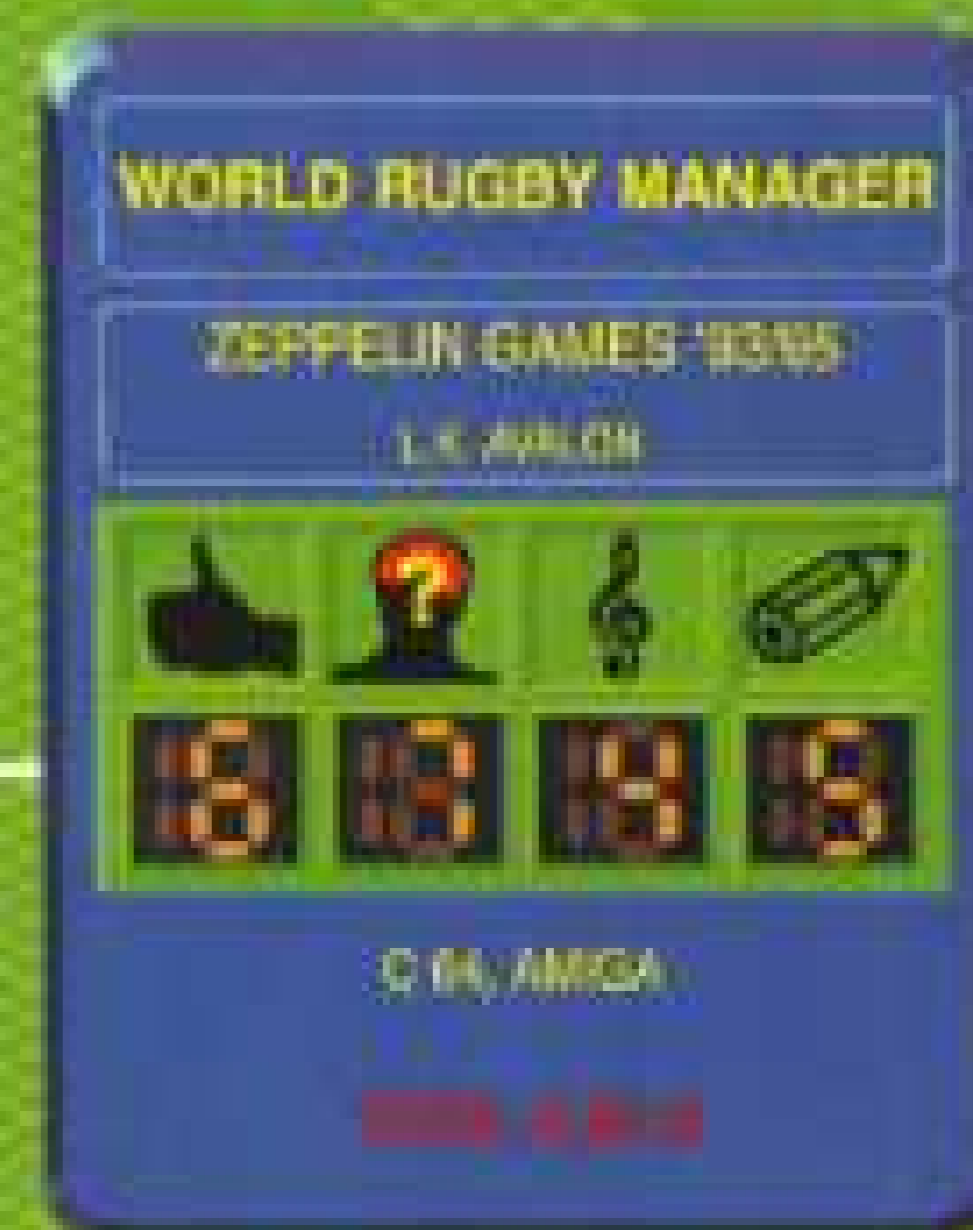
BADJOY



tarcza z literą S - automatyczna tarcza włącza się wtedy kiedy potrzeba;
tarcza – podobne do automatycznej tarczy z tym, że trzeba ją ręcznie uruchomić;
tłok – usuwa uszkodzenia samo-

chodu;
piorun – turbo power;
kotwica – jest to hamulec i bieg wsteczny pozwalający wyjść cało z opresji;
joystick – odwraca znaczenie wychyleń joysticka;
klucz – naprawia sterowanie;
śmietnik – wyrzuca wszystkie zabrane udogodnienia;
worek – kradnie przeciwnikowi to, co udało mu się zebrać;
serce – dodatkowe życie;
kula – zwiększa ilość zniszczeń, jaką zadajemy przeciwnikowi pod-

BADJOY



65

World Rugby Manager

Rugby to sport widowiskowy, niezwykłe twarde i brutalny. W niektórych krajach przyciąga ogromnie rzesze kibiców, z których niewielu zdaje sobie sprawę jak wiele osób musi pracować na sukces drużyny. Ty masz się o tym sam przekonać grając w „World Rugby Manager” i wcielając się w zarządcę jednej z drużyn.

Twój zadaniem jest przeprowadzić drużynę przez rozgrywkę ligową. Oczywiście nie musisz wspominać, że najlepiej gdyby udało Ci się uzyskać pierwsze miejsce. To może zdarzyć, ale w tym programie nie ma możliwości transferu zawodników. Dlatego poprawić stan swojej drużyny możesz tylko treningami. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ liczba zawodników, którzy mogą na raz trenować, jest ograniczona. Może to i dobrze, bo podczas treningu może zdarzyć się kontuzja wykluczająca zawodnika z gry na kilka dni.

Podczas rozgrywania meczu mamy możliwość włączyć lub wyłączyć podgląd, pokazujący nam najważniejsze akcje na boisku. Ustawienia to gra, ale gdy naprawdę mamy ochotę pograć warto jest wyłączyć tę opcję tak, by nie tracić czasu na oglądanie meczu.

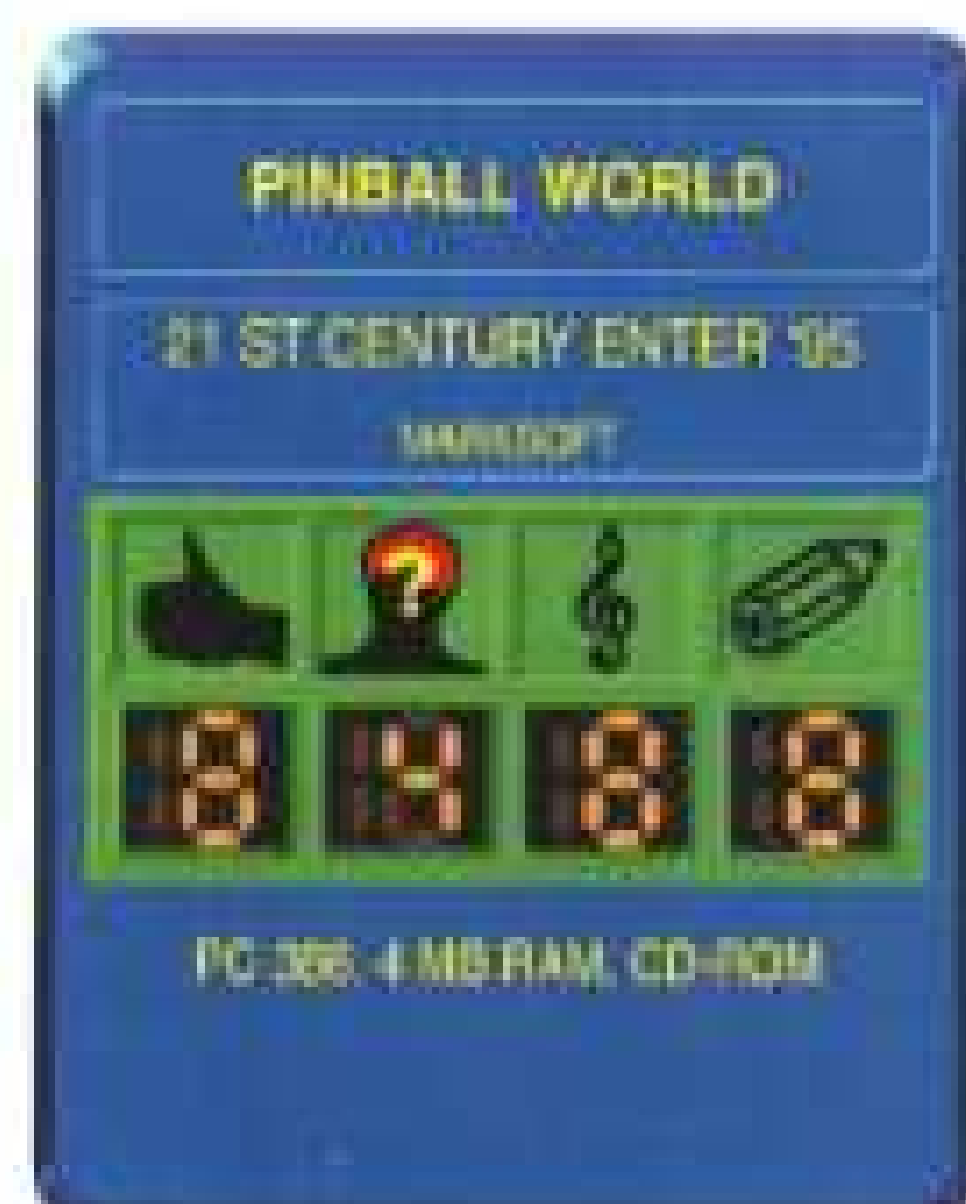
Przez cały czas gry mamy wgląd do tabel ligowej, a także

przeгляд planu tygodniowych rozgrywek, co pozwala nam ustalić taktykę na kilka spotkań naprzód. Zaletą gry jest to, że wszystkie teksty są w języku polskim. Muszę też dla miłośników menedżerów „World Rugby Manager” będzie pozycją całkiem interesującą.

BADJOY



Pinball World



Po serii wszelkich manii, iluzji i fantazji, jakimi uraczyła nas na przestrzeni ostatnich kilku lat firma 21st Century, przyszedł czas na coś zupełnie (?) nowego. Klasyczne pinballi już się przejadły, trzeba było poszukać nowych pomysłów. Z takich rozważań urodziła się koncepcja gry na wielu, połączonych ze sobą dodatkowymi grami zręcznościowo-logicznymi stołach, czyli „Pinball World”.

Zaczynamy od niemal zwykłego, choć bardzo uproszczonego stołu, zawierającego raptem dwa flippery i kilka bumperów – trafienia w nie pozwolą wybrać stół, od

którego zaczniemy. Każdy ze stołów jest związany z jakimś obszarem geograficznym – może to być biegun północny, Daleki Wschód, Nowy York, Londyn czy Afryka. Na każdym stole, po zapaleniu jakiegoś napisu otworzymy sobie przejścia na inne stoły, wbijając w nie kulę trafimy na te inne stoły po krótkiej podróży. Żeby gra była nieco łatwiejsza, na poszczególnych stołach wolno nam popełniać sporo błędów – kula spadająca na dół stołu nie spada z niego bezpowrotnie, ale trafia do odbijacza połączanego z licznikiem – dopiero kiedy stan licznika spadnie do

zera, do gry wchodzi nowa kula. Dodatkowym ułatwieniem (niezbyt typowym dla pinballi) jest możliwość nagrywania stanu gry. Na większości (a może i na wszystkich) stołów możemy trafić na podstoły – dla przykładu w Londynie będzie to Big Ben, a na Dalekim Wschodzie znajdziemy się w Dojo.

Całość jest prosta, ciekawa, trochę nowa – ale równocześnie na tyle stara i na tyle pinballowa, że trudno ją uznać za jakieś wielkie osiągnięcie. Gra się przyjemnie, ale to już nie te czasy, kiedy można było spędzać kilkanaście go-

dzin dziennie przy „Pinball Fantasies” (a prace redakcyjne leżały i kwiczały).

Muzyka – jak zwykle – jest na niezłym poziomie, grafika trzyma mniej więcej ten sam poziom, co ostatnie produkcje 21st Century – czyli jest niezła, ale trochę gorsza od starych stołów. Gra się fajnie, sympatycznie i przyjemnie, dla osób o niezbyt ortodoksyjnym podejściu do tematu „pinball” gra będzie ciekawą propozycją.

Borek

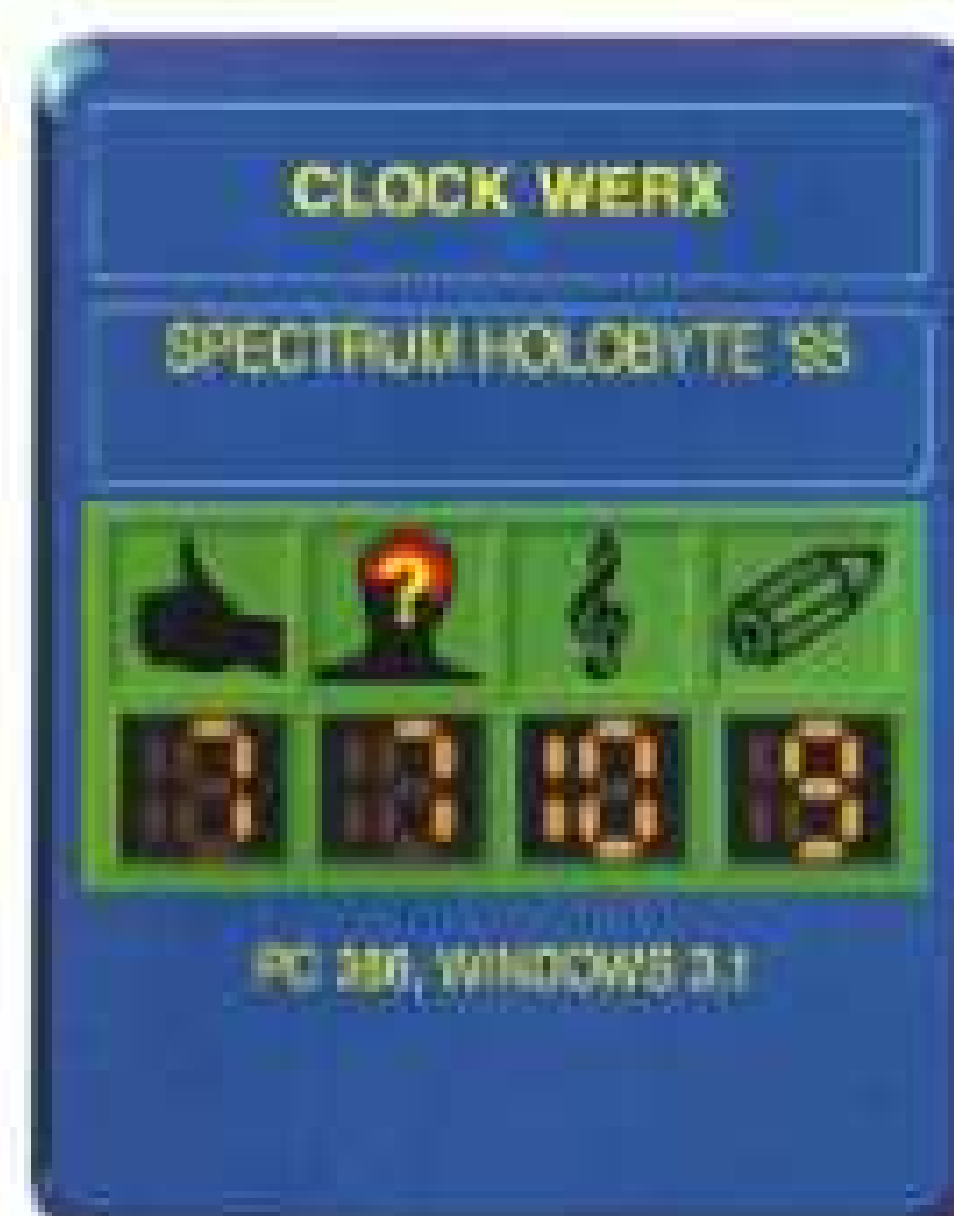
Level:
12: Homer

Time:
1:58

Borek
0

Total Score:
274400

CLOCK WERX



mentie, nie tylko podczas zmiany ośki. Gdyby chodziło tylko o takie przeskokki, gra byłaby banalna i zupełnie nie warta uwagi. Sęk w tym, że po ekranie latają również inne wskazówki, między niektórymi oškami znajdują się miny, gdzieś tam roz-

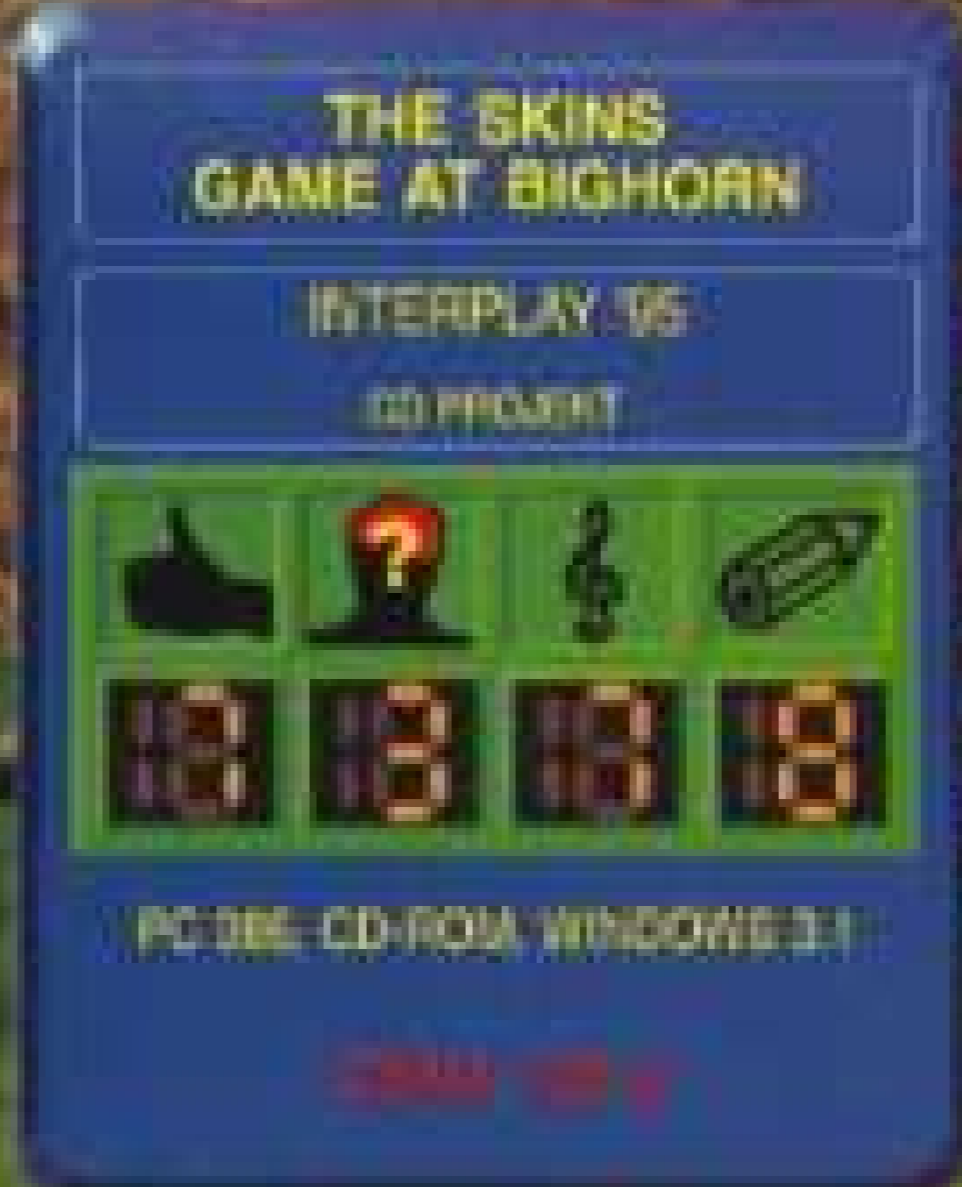
stawione są ścianki z drzwiczkami otwierającymi się gdy nad odpowiednim czujnikiem przesunie się wskazówka (niekoniecznie nasza), a i to jeszcze nie wszystkie niespodzianki, jako że wejście na niektóre oški daje bonusy w postaci dodatkowych punktów, a po ekranie latają kropki oliwy i usiłują nas wyłizgać z zajętego właśnie miejsca... Sprawa nie jest wcale banalna, a w dodatku na przejście każdej planszy mamy określony czas, którego upływanie bynajmniej nie stanowi elementu ułatwiającego trafienie na tę ostatnią oškę.

Gra się stosunkowo łatwo (co nie znaczy, że gra jest prosta), muzyka jest świetna (przynajmniej na GUS-ie, widzianym jako MIDI spod Windows), a całość ma tę zaletę, że w każdej chwili można przestać. Nie jest to gra na miarę „Tetrisa”, co do tego nie mam żadnych złudzeń, ale jest to jedna z tych gier, które z powodzeniem mogą zastąpić jedną z najpopularniejszych gier pod Windows, którą jest – nie zgadniecie – pasjans!

Robaquez

Ta gra jest reklamowana jako następny wielki hit twórcy „Tetrisa” – Aleksiego Pajtnowa (za transliterację odpowiedzialności nie biorę!). Do „Tetrisa” trochę temu nowemu pomysłowi brakuje, ale gra ma swoje zalety. Zanim o nich – najpierw o samej grze.

Naszym zadaniem jest doprowadzenie wskazówki, takiej jak w zegarku, z jednej ośki na drugą. Wskazówka kręci się cały czas, jeśli akurat dotyka końcem drugiej ośki, może na nią przeskoczyć zmieniając przy okazji (bądź nie) kierunek obrotów. Kierunek obrotów można zresztą zmienić w dowolnym mo-



The Skins Game at Bighorn

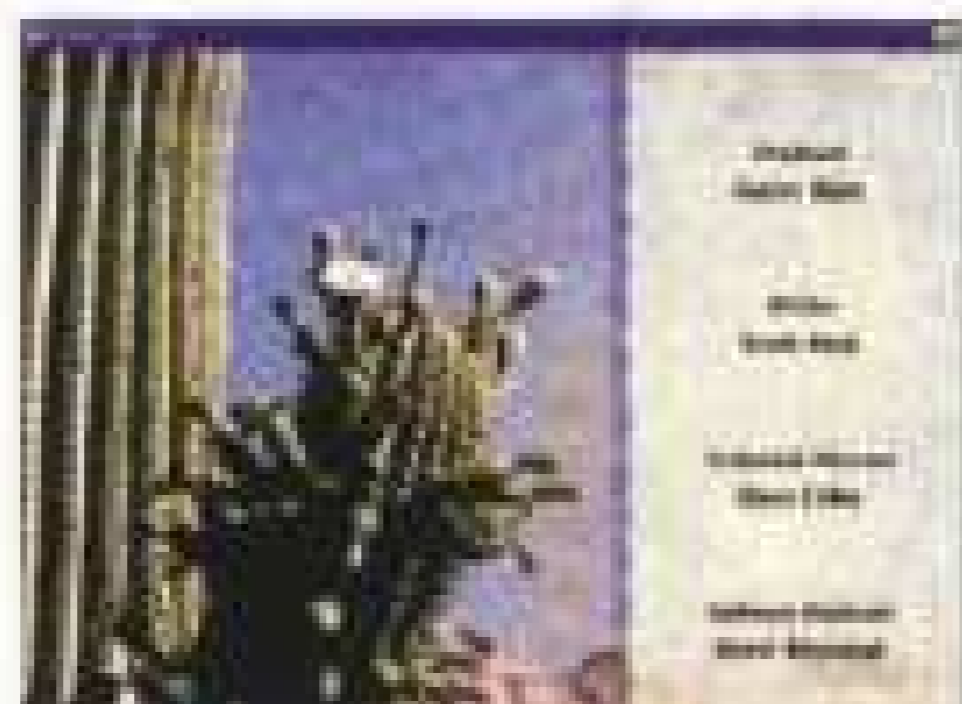


Niedaleko Palm Springs znajduje się jedno z najciekawszych pól golfowych świata, zaprojektowane przez Artura Hilla. Położone w głębi pustyni, a mimo to porośnięte zieloną trawą najwyższej jakości, oferuje golfiarzom nie tylko możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w trudnym terenie, ale także nieco odmienne zasady gry – tutaj za wbicie każdego dołka płaci się twardą walutą, przy czym różne dołki są różnie punktowane.

„The Skins...” pozwala nam się tam przenieść i potrzymać wirtualny kij w ręku.

Gra ta jest jak na komputerowego golfa nietypowa, jako że zrealizowano ją wykorzystując skanowane zdjęcia pola (w większości innych gier obraz generowany jest komputerowo). Dzięki temu wszystko „co widzimy” wygląda bardzo realistycznie – na szczęście wmontowana w fotografię postać golfiarza (także fotografowana) dobrze tutaj pasuje.

Podczas gry okazuje się jednak, że nie był to najlepszy pomysł. Liczba zawartych w grze fotografii jest skończona, zaś pleczka może znaleźć się w zasadzie w nieskończonej liczbie punktów na polu golfowym (pamiętacie z geometrii – płaszczyzna, nawet porządnie ograniczona jest zbiorem nieskończonej liczby punktów). Prowadzi to do śmiesznych sytuacji, w których wydaje się nam, że nasz strzał powinien doprowadzić do wylądowania piłki „o tam, obok tego kaktusa”, a tymczasem okazuje się, iż następny



ruch wykonywać będziemy z zupełnie innego miejsca.

Dostępne są wszystkie typowe akcesoria tego rodzaju gier – możliwość zmiany kija, wiejący wiaterek, który odchyła naszą piłkę, w ostatniej fazie wbijania grunt może być nachylny itp. Niestety do naszej dyspozycji stoi tylko jedno pole golfowe (wspomniane powyżej Bighorn), które może i jest ciekawe technicznie, ale wygląda mało efektownie – żadnych drzew i krzewów, tylko jakieś kaktusy i szarobure góry w tle.

Jak na grę kompaktową przystało help zrealizowano w postaci filmu i to pełnoekranowego. Inne multimedialne śpiewy i przygwizdy obejmują porady od zawodowych golfiarzy, a raczej od jednego golfiarza (także film wideo) i możliwość „przelecenia” się nad torem, aczkolwiek to nie robi specjalnie wielkiego wrażenia.

„Uderzenie” piłki oparte jest na refleksie – pierwsze naciśnięcie klawisza myszy powoduje, iż wskaźnik siły uderzenia zaczyna rosnąć. Teraz musimy kliknąć dwa razy – wyznaczając siłę uderzenia, a następnie starając się zatrzymać



opadający pasek „energii” jak najbliżej zera. Wszystkie te manipulacje mają wpływ na siłę uderzenia, wprowadzając element, ehm, losowości. Porządną kontrolę nad piłką mamy jednak tak naprawdę dopiero w końcowej fazie wbijania, gdy cały czas wyświetlana jest tylko jedna fotografia „podkładowa”.

Grać możemy nawet w cztery osoby, każda z nich może być zaś panem, jak i panią. Punktacja prowadzona jest albo według zasad Skins Game, albo też klasycznie – co kto lubi.

Resztę miejsca na kompaktce zajmuje skomputeryzowany przewodnik po polach golfowych Stanów Zjednoczonych – Golf America. Znajdziemy tam nie tylko katalog pól (ze zdjęciami, mapami itp.),

ale także informacje o rezerwacji hoteli, o najlepszych zawodnikach, trasy kolejowe i samochodowe i wiele wiele innych.

Pomimo że „Skins”... zawiera ciekawe i dobrze rozwiązane elementy, to jednak ogólnie nie jest to gra udana. Zastosowany sposób wyświetlania jest znacznie mniej efektowny niż zapewne spodziewali się jego twórcy, zaś dostępność tylko jednego pola powoduje, że szybko można się tą grą znudzić. Informator Golf America jest zaś i owszem niezły, tyle tylko że w Polsce przyda się raczej niewielu osobom. Ogólnie – jeśli koniecznie chcesz pograć w golfa, to zajrzyj raczej obok, do opisu PGA Tour Goffa.

Gawron



Firma Electronic Arts to potencjał wydawniczy gier komputerowych wielokrotnie zyskujących pierwsze miejsca w rankingach zarówno prasy komputerowych, jak i w zestawieniach sprzedawalności poszczególnych tytułów. „The Need for Speed” to kolejny produkt tej firmy – zrobiony na najwyższym poziomie – tym razem nasze wybredne gusta graczy zostaną zaspokojone rozrywką prostą, ale odpowiadającą jednej z potrzeb nowoczesnego świata – potrzebą prędkości.

Gra jest z pewnością jedną z lepszych reprezentantek wyścigów samochodowych na komputerze, zarówno pod względem rozrywkowym jak i technicznym. Wykonane kamery wideo i przetworzone na cyfrowy obraz plenery zachwycają swoją dokładnością i czystością. To już nie jest niebieska płaszczyzna odwzorowująca niebo i zielona płaszczyzna poniżej próbująca naśladować trawę, z włączonymi pośrodku czarnymi wielokątami imitującymi drogi po której pędzi nasz kwadratowy bold. Od tamtych czasów minęło parędziesiąt lat i autorzy wyraźnie pokazali w grze, że czas pracuje na korzyść jakości. Dżima antalfowa powierzchnia ma swoją przyczepność, odpowiedni kształt, kolor, niszcząc z „pikiem” zostawiamy na niej ślady buksujących opon. Ingles nad morzem wolno sunie po zboczach góry, pod którą podjeżdżamy, a skuta lodem trasa nie pozwala naszym kołom wykonywać dziwnych „Jancho”, kończące się wpadnięciem do rowu wypełnionego śniegiem i kawałkami przydrożnego płotu, który muszrył poprzedni zbył brawurcy kierowcy W „The Need for Speed” otaczająca komputerowa rzeczywistość ma oddziaływać na naszą wyobraźnię do tego stopnia, abyśmy poczuli, że faktycznie jedziemy wspaniałym wozem po prawdziwej drodze – producenci mogą sobie pogratulować, gdyż zostało to osiągnięte.

Czy jednak są to tylko wyścigi samochodowe zaliczane do zręcznościówek, czy producenci nie sięgnęli dalej i nie zrobili symulatora jazdy samochodem? Odpowiedź nie jest taka oczywista. Jeżeli kryterium naszej oceny będą odwołania z jazdy, a raczej z jej udawania na komputerze, to faktycznie obraz dostarcza nam wrażeń dosyć wiele oddających nam szybkość pędzącego samochodu. Czy jednak realność symu-

The Need for Speed

lacji nie pozostaje tylko na poziomie wizualnym? Właśnie tutaj pojawia się pytanie. Jednak najpierw przypatrzmy się temu co oferuje gra.

Samochody za których kierownicami będziemy mogli zasiadać, to jedne z najszybszych i najlepszych maszyn świata: Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1 i Dodge Viper RT/10. Ekskluzywnie zarówno pod względem ceny – kilkadziesiąt kilokaset tysięcy dolarów – jak i strony technicznej – po kilkadziesiąt kon mechanicznych mocy, prędkości maksymalne powyżej 200 km/h i wiele innych rekordowych osiągnięć. Wszystkie informacje na temat tych motoryzacyjnych cudów wraz z filmem wideo z nimi w roli głównej dostępne są w grze w formie małej encyklopedii multimedialnej.

Po zajęciu fotela w którymś z cudownych samochodów wybrać będziemy musieli jedną z sześciu tras (istnieje jeszcze dodatkowy „ukryty” etap), których charakter jest wystarczająco zróżnicowany, aby zaspokoić standardowe gusta kierowców rajdowych. Mamy tu trzy trasy „otwarte” podzielone na trzy etapy, każdy kończący się punktem kontrolnym, basę górską pełną śmiertelnych serpentyn, malowniczą ze względu na widoki drogę prowadzącą wzduł wybrzeża oraz zatoczoną autostradę miejską. Druga trójka to „zamknięte” toczy wyścigowe, gdzie kolejne etapy odliczane są po ukończeniu pełnego okrążenia.

Oprócz marki prowadzonego samochodu i typu trasy decyduje-

my o rodzaj naszej przygody z prędkością. Dostępna jest najbardziej klasyczna pogoń z czasem, zwykła jazda w pojedynkę, tumiaj właściwy z groźnymi komputerowymi przeciwnikami oraz walka z konkretnym rywalem – w grze istnieje możliwość połączenia się za pomocą modemu z „żywym” przeciwnikiem.

Teraz już pozostaje tylko przyjrzenie się kilku opcjom dodatkowym, jak rodzaj skrzyni biegów, konfiguracji graficznej i muzycznej, itp. zapłonie pasów bezpieczeństwa i rozpoczęcie szalonego wyścigu.

Na tym poziomie możemy wrócić do postawionego pytania: czy jest to doskonały wyścig samochodowy – zręcznościówka, czy symulator samochodowy pełną gębą?

Tak jak mówiliśmy grałszy poziomem sylwetek i wnętrza samochodów jest bez zarzutów. Dwa rodzaje widoków na naszą pędzącą maszynę pozwalają wybrać pomiędzy standardową jazdą wyścigową na komputerze, gdy widok mamy zza samochodu, jak i klasyczną jazdą w symulatorze, czyli zza kierownicy.

Samochody zróżnicowane są na poziomie różnych przyspieszeń, dróg hamowania, prędkości maksymalnych i ich czasów osiągnięcia, to wszystko wpływa na ogólne prowadzenie maszyny na trasie. Jednak to nie wystarczy do pełnej symulacji. Nasze zadanie polegać będzie jedynie na wyczepu kiedy zwiększyć a kiedy zmniejszyć prędkość i oczywiście jak mocno skręcić. Jak dla mnie na dobry symulator zabrakło w grze możliwości zmiany opon,

ustawienia zawieszenia czy obciążenia wozu, wprowadzenia różnych silników w poszczególne woziki, czy chociażby możliwość obracania głową, nie mówiąc już o większej realności stukotów (po „człowiek” przy prędkości 200 MPH kierowca jak i wóz nie powinni przesyć, a jednak wroblem na trasę, aby kontynuować wyścig), czy zanieczyszczenia i zapanowywania szyby podczas jazdy w mgłę, deszczu, śniegu, no i gdzie zmiany warunków atmosferycznych?

To wszystko jednak są moje czyste zachcianki, wynikające z przyzwyczajenia wzrostu apetytu w miarę jedzenia. Tak czy inaczej gra jest wspaniała, polecam ją każdemu, szczególnie miłośnikom ostrej jazdy, uważać jednak trzeba na to, aby nie podchodzić do niej jako do symulatora, ale do wspaniałego wyścigu samochodowego – zręcznościówki.

Na zakończenie dodam, że kupując grę należy zwrócić uwagę na to na jakim sprzęcie ma ona „chodzić”. Zależy od tego z jaką grą będziemy mieli do czynienia. Jeżeli to będzie coś klasy Pentium 90 lub więcej, z pewnością wzbudzi w Was zachwyty płynną, w wysokiej rozdzielczości grafiką, jak i cudowną 16-bitową muzyką. W przypadku sprzętu o niższych możliwościach, będzie to gra nie mniej emocjonująca ale z grafiką w porządku rozdzielczości (320x200), no i takim sobie dźwiękami. Ale co tam, era Pentium nasdesza, dobre gry robią tamaz na takie komputery, a „The Need for Speed” jest tego doskonałym przykładem.

EMILUS

